2CD SIN PEŁNA WERSJA GRY FPP POLSKA INSTRUKCJA

16 STRON NAJPIĘKNIEJSZYCH DZIEWCZYN Z GIER

www.cdaction.com.pl

CD-ACTION®

Numer 02/2003 (83) Luty
Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

BETATEST

PRAETORIANS

RECENZJE

Total Immersion Racing
SimCity 4
Master of Orion 3

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

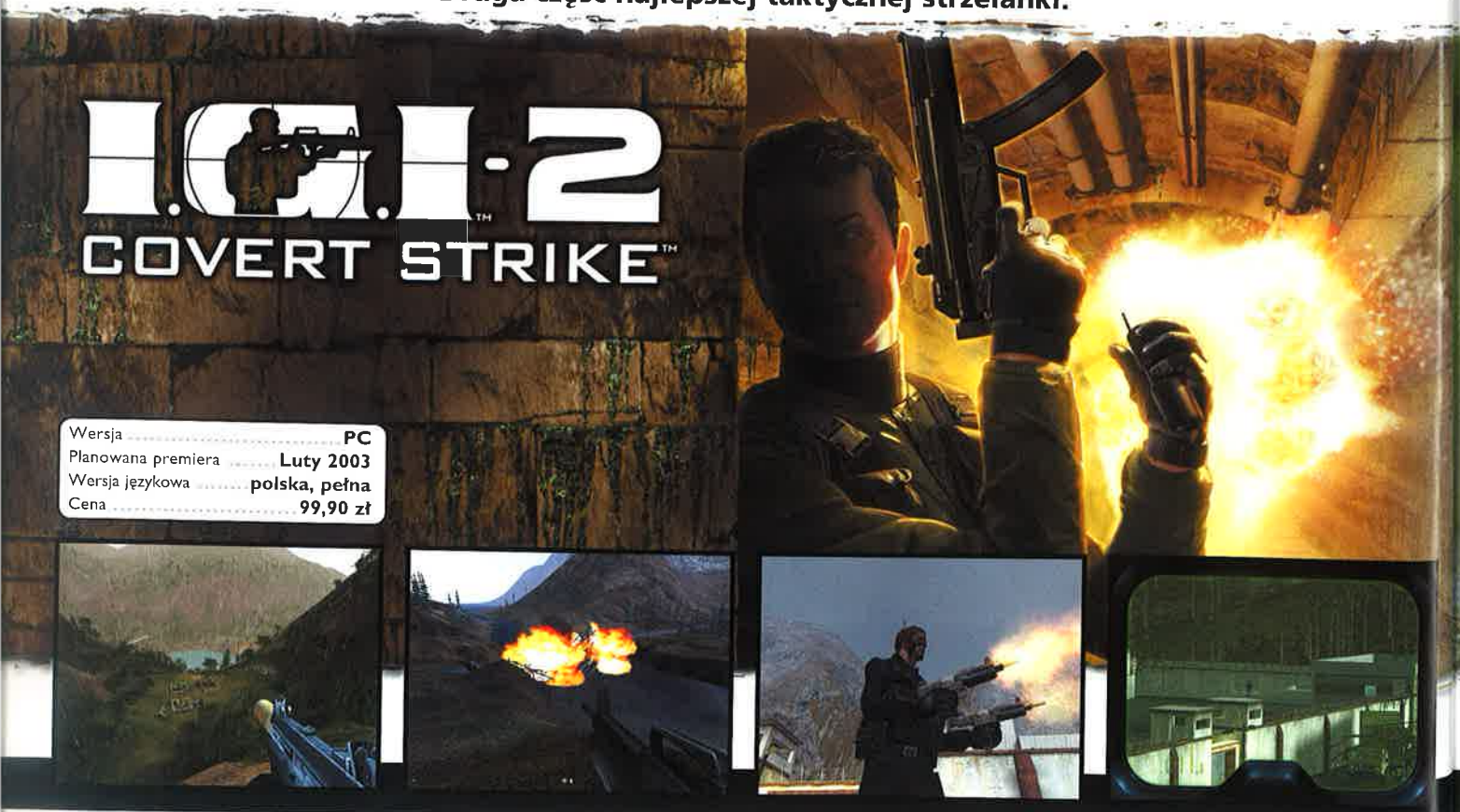
NOWE HITY Z FIRMY
Codemasters
PRISONER OF WAR
IGI 2 - COVERT STRIKE
TOCA RACE DRIVER
COLIN McRAE RALLY 3

83 • 02/2003 • Luty • 18,50 Zł
02
7 771426 291037

Niezwykłe połączenie przygodówki z grą akcji. Fabuła osadzona w czasie II wojny światowej w słynnym obozie jenieckim Colditz!

Już w sprzedaży!
Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, kinowa
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Druga część najlepszej taktycznej strzelanki.



Wersja ..... PC
Planowana premiera ..... Luty 2003
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Niesamowite, widowiskowe stłuczki oraz zachowanie pojazdów zgodne z rzeczywistością!
Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe na PC!

TOCA™ RACE DRIVER™

Wersja ..... PC*
Planowana premiera ... Marzec 2003
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży

Najnowsza część kultowych rajdów samochodowych.
Jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2003 roku.

colin mcrae rally 3™

Wersja ..... PC*
Planowana premiera ... Marzec 2003
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 również w sprzedaży

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

Codemasters®

Właściwy początek Nowego Roku

Wydawanie czasopism od dawna przypomina wyścig z czasem. Numery grudniowe wydaje się w pierwszej połowie listopada, styczeń na łamach magazynów pojawia się już 10 dni przed Świętami Bożego Narodzenia, a wydania lutowe trafiają do kiosków w styczniu. Wszystko po to, by zdążyć przed konkurencją i aby "wstrzelić się" w szaleństwo zakupów świątecznych. Czasu nie da się mimo to oszukać. Natura samodzielnie reguluje jego kierunek i rytm. Kiedy tylko pozwoli się jej działać, powraca delikatna równowaga wszystkich wymiarów. Miesiące wracają na właściwe miejsce.

Skończyło się już szaleństwo zakupów świątecznych, ucichły wiwaty sylwestrowe, wydawcy policzyli zyski (lub straty) za sprzedane czasopisma. Wszystko powoli się uspokaja. To najlepszy czas na to, by zajrzeć w kalendarz i zadumać się chwilę.

Z takiej zadumy wynika, że w grach komputerowych na pierwszy plan wybijają się dziewczyny. To one są głównymi bohaterkami wielu produkcji. W najgorszym razie to od nich zaczyna się lub na nich kończy całe zamieszanie w grach. Każdy, kto choć odrobinę zna się na rzeczy, potrafi jednym tchem wymienić dziesiątki tytułów kojarzących się z dziewczynami. Jest też wiele imion bohaterek, które wdarły się do naszej świadomości, choć przecież tak naprawdę wcale nie istnieją. Kogo my tu mamy? Jest oczywiście nieśmiertelna i niezniszczalna Lara Croft, jest agentka Archer. Poza tym tajemnicze dziewczyny z gier RPG, są też groźne i piękne bohaterki strzelanek. Leeloo, Julia, Delfi, Konoko, Kate, Aribeth... ileż tych imion! Rok ma tylko 12 miesięcy, a cybernetycznych pań godnych uwagi znamy o wiele więcej. Trudno było się zdecydować, które z nich powinny się znaleźć w naszym kalendarzu o wdzięcznej nazwie Bit Bomba 2003. Miejmy nadzieję, że wszystkie, na które padł wybór, przypadną Wam do gustu. To ważne, bo przez cały rok będą patrzyły na Was ze ścian.

Wydanie lutowe CDA przemyśleliśmy i zaplanowaliśmy niezwykle starannie. Tö przecież ten numer tak naprawdę jest pierwszy w 2003 roku! Oprócz kalendarza w oddajemy w Wasze ręce pełną wersję porządnej gry, w której najważniejsza postać to oczywiście kobieta - demoniczna Elexis Sinclair. Właściwie to trudno wyobrazić sobie lepszą produkcję jako uzupełnienie Bit Bomby. Elexis wygląda super, a gra Sin zachowuje się nieoczekiwanie poprawnie nawet na sprzęcie typowym dla 2003 roku. Pamiętam jak dziś, kiedy jako nieliczni wybrańcy losu i firmy Activision spotkaliśmy się z twórcami tej gry. W Polsce czasopisma biły się o grafikę z Sin, by umieścić ją na okładce. Rozmawiałem wtedy z samym Levelordem z firmy Ritual - najsłynniejszym chyba twórcą poziomów do gier FPP - o Elexis. Trzeba było widzieć te jego pasję! Jak on się zachwycał rodzącą się właśnie na kartach projektu postacią! Wtedy nie marzyliśmy nawet o tym, by gry tej klasy pojawiały się w CD-Action w pełnej wersji. Świat idzie do przodu i pewnie nie raz jeszcze zadziwimy i Was, i samych siebie.

Wróćmy jednak do roku 2003. Jaki będzie? Popuśćmy wodze wyobraźni i zabawmy się we wróżenie. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkiego, ale kilka rzeczy wydaje się dość pewnych:

1. Na Zachodzie wydawcy gier będą się nadal łączyć w coraz większe firmy. Znikną mali dystrybutorzy, a na placu boju pozostanie kilku gigantów.

2. W Polsce sytuacja na rynku gier jest w stanie chwiejnej równowagi. Bardzo prawdopodobne, że ubędzie nam kilku dystrybutorów. Nie pojawią się za to nowi.

3. Rozwój konsol zostanie chwilowo zahamowany.

4. W drugiej połowie roku ukażą się przełomowe pod względem graficznym gry, dzięki którym wzrośnie zainteresowanie PeCetami.

5. Ceny gier będą nadal spadać.

6. Kilka czasopism o grach zostanie zamkniętych lub zawieszonych. Wzrośnie znaczenie CDA (bardzo w to wierzymy!).

7. W kwietniu CD-Action będzie obchodzić 7 rocznicę istnienia. Z tej okazji do numeru dodamy najlepszą (albo jak wolicie - najbardziej głośną, markową itd.) w historii pełnych wersji grę. Jaką? Już wkrótce odkryjemy karty. Na urodziny mamy dla was jeszcze dodatkową duuużą niespodziankę, ale o niej poczytacie więcej w następnym numerze.

Na tym wieszczenie - chwilowo - zakończmy. Zapraszamy do lektury czasopisma oraz do pełnej wersji gry Sin. Elexis już na Was czeka.

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS. Numer marcowy powinien pojawić się w sprzedaży w okolicy 21.03.

SPQR*

* Skuteczni Propagatorzy Q-Itury Rzymskiej

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 2/2003 (83)

Redakcja

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Oliszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciej Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. kom. 0 608 682 660
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
tel. kom. 0 600 085 944
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. kom. 0 604 297 040
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !

MASTER OF ORION 3™

PODBIJ GALAKTYKĘ

Master of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną szansę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania, wpływał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów drogą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś naprawdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129,90 ZŁOTYCH

INFOGRAMES

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki należą do ich prawowitych właścicieli. DirectX jest zastrzeżonym znakiem handlowym

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Duality 020
Enclave 032
Firestarter 026
Freelancer 022
Project IGI 2 030
Strident 036
Ultima Online: Age of Shadows 024
Underworld: Crime does pay 028

Za pięć dwunasta

Heart of Iron 038
Polanie 2 040
Praetorians 036
Stronghold: Crusaders 042

Recenzje

Arx Fatalis 090
Baldur's Gate Saga 093
Baśń o Dziadku Mrozie... 062
Beam Breakers 094
Combat Flight Simulator 3 058
Gladiators of Rome 078
Hegemonia PL 099
HoM&MIV: The Gathering Storm 052
Indiana Jack 061
James Bond 007: NightFire 048
Mafia PL 100
Master of Orion 3 082
Medal of Honor AA: Spearhead 070
Morrowind PL 097
O.R.B. 074
Post Mortem 054
SimCity 4 064
Soldiers of Anarchy 080
Suma wszystkich strachów 096
Syberia PL 098
Tennis Master Series 2003 068
Tony Tough... 084
Total Immersion Racing 086
Ultimate Pinball 079
WWE RAW 056

Świnka

Jagged Alliance story 102

Sufler

Post Mortem 110

Nie tylko gramy

Dark Basic 118
Łowcy baboli 119

Sprzęt

AMD Athlon XP 2600+ i 2700+ 130
BTC Combo 40x (BC0 4016IM) 133
Creative Inspire 6.1 6700 132
Hawk SlimTower 10 PCS 127
Logitech Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4 126
Magurex irDA 125
Media-tech Tornada 5.1/Zambra 5.1 134
MSI K7N2 124
MSI Titanium Ti4200 8X 122
Myszki Manta 136
NEWSY z Internetu 120
Panasonic SV-AV10 128
Pentagram Fanatic 561 134
Pentagram horNET 132
Plustek OpticSlim 123
QDI LM-510 127

Inne

Action Redaction 142
Cover CD 13/01 138
FPP Zone 114
Gamewalker 044
Kalejdoskop 012
Na Luzie 116
O grach inaczej 107
Prenumerata 139
Sin instrukcja 105
Sin okładka 136
Tawerna RPG 113
Tipsy 146

INDEKS GIER

Arx Fatalis 090
Baldur's Gate Saga 093
Baśń o Dziadku Mrozie... 062
Beam Breakers 094
Combat Flight Simulator 3 058
Duality 020
Enclave 032
Firestarter 026
Freelancer 022
Gladiators of Rome 078
Heart of Iron 038
Hegemonia PL 099
HoM&MIV: The Gathering Storm 052
Indiana Jack 061
Jagged Alliance story 102
James Bond 007: NightFire 048
Mafia PL 100
Master of Orion 3 082
Medal of Honor AA: Spearhead 070
Morrowind PL 097
O.R.B. 074
Polanie 2 040
Post Mortem solucja 110
Post Mortem 054
Praetorians 036
Project IGI 2 030
SimCity 4 064
Soldiers of Anarchy 080
Strident 034
Stronghold: Crusaders 042
Suma wszystkich strachów 096
Syberia PL 098
Tennis Master Series 2003 068
Tony Tough... 084
Total Immersion Racing 086
Ultima Online: Age of Shadows 024
Ultimate Pinball 079
Underworld: Crime does pay 028
WWE RAW 056

Hity numeru

James Bond 007 Nightfire

48

To na pewno spore wydarzenie medialne - pierwszy Bond na PC od niepamiętnych już czasów. Ale czy przekłada się to na sukces artystyczny?

Sim City 4

64

Zupełnie nowe podejście do znanego tematu, a do tego wyraźna inspiracja Simsami. Naszym zdaniem – obie te rzeczy znacząco zwiększyły atrakcyjność tego tytułu.

Master of Orion 3

82

Wielkie święto dla fanów turowych strategii osadzonych w kosmosie. MoO powróciło - i to w wielkim stylu!

Total Immersion Racing

86

Jeśli cenisz dynamikę jazdy wyżej niż realizm, ta gra uderzy w ciebie z siłą rozpędzonego... TIR-a.

Tony Tough

84

Lubisz zabawne przygodówki w old-schoolowych klimatach? Lubisz pastisze czarnego kryminału? Lubisz się szczerze pośmiać? To nie przegap tej gry!

Reklama

ARDSOFT
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Łopuszańska 147/153

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt 2,3,5,11,13,15,19,29, Cenega 63,73,111, Centrum Sprzedaży Wysyłkowej 17, Creative Labs 9, Exe 147, Hyper 101, iiyama 129, Lemon Interactive 35, Multimedia Vision 121,123,125, MSI 131,135,137, NEC 148, Play 43, Play IT 39, Topware 47

Coś na zimę!

Ściągnij sobie logo już teraz! 7164 cena: 1 zł + VAT

Dzwonki 7164 1 zł + VAT

James Bond - Jutro nie umiera nigdy **AA22.012941**
James Bond - Diamenty są wieczne **AA22.012932**
Raz, Dwa, Trzy, Czy te oczy mogą kłamać **AA22.011865**
Kazik i Yugoton, Malczyki **AA22.011853**
Santana, Let me love you tonight **AA22.011868**
M.Rodowicz, Małgośka **AA22.011867**
Celine Dion, A new day has come **AA22.011347**
UB40, Can't help falling in love **AA22.011061**
Nirvana, Come as you are **AA22.011863**
Led Zepplin, Starway to heaven **AA22.011860**
K.Krawczyk, Bo jesteś ty **AA22.011854**
Queen, We will rock you **AA22.011352**
Z.Wodecki, Chałupy welcome to **AA22.011875**
Jerzy Sztur - śpiewać każdy może **AA22.011871**
Michael Jackson, Black&White **AA22.011350**
Elektryczne Gitary, Jestem z miasta **AA22.011850**
Nirvana, Smells like teen spirit **AA22.011864**

Dzwonki 7265 2 zł + VAT

SUPERHITY

Britney Spears, Don't let me be **AA22.009158**
Eros Ramazzotti, Cher, Piu che poui **AA22.009170**
Jennifet Lopez, Thing **AA22.009177**
Kasia Klich, Lepszy model **AA22.009204**
Chad Kroeger, Hero **AA22.009205**
Bon Jovi, Everyday **AA22.009207**
Tatu, Nas ne dogonyat **AA22.009208**
Tatu, Ya soshla s uma **AA22.009209**
A-HA, Lifelines **AA22.009213**
Garou, Gitan **AA22.009215**
Elvis Presley, Little Less Conversation **AA22.009217**
Eminem, Cleaning out my closet **AA22.009218**
Tiziano Ferro, Perdono **AA22.009220**
Wilki, Urke **AA22.009221**
Intenso Project, Luv da sunshine **AA22.009223**
Jamiroquai, Corner of the Earth **AA22.009225**
Saint Etienne, Action **AA22.009226**

Wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA22.(numer wiadomości graficznej) pod numer 7265, cena 2 zł + VAT

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1 zł + VAT**. Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to tylko **2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego**, np. AA22.105599.604107001

Więcej znajdziesz na naszej stronie:

telefony.bravo.pl

Gatunek: **FPS (na engine'ie Q2!)**
Multiplayer: **tak**
Producent: **Ritual Entertainment**
Dystrybutor: **Activision**
Premiera: **listopad '98**
Recenzja w CDA: **12/98**
Ocena: **9 i znak jakości**
Wymagania minimalne: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX**
Wymagania sugerowane: **P2 400, 128 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX, akcelerator, karta dźwiękowa obsługująca standard EAX**

Uwaga!
W trybie OpenGL obraz jest dość ciemny - regulacja "gammy" w obrębie gry za wiele nie daje. Trzeba podkręcić jasność w monitorze, cóż począć.

Oto, co o grze pisał w swoim czasie Czarny Iwan

Pierwsza dekada XXI wieku przyniosła światu nie tylko niesamowity rozwój techniczny, ale i degrengoladę moralną, plagę przestępczości zorganizowanej. Policja już dawno stała się bezbronna, rząd działał opieszale i nie potrafił przeciwstawić się fali przestępczości. Zdesperowane czynniki rządowe zaproponowały więc utworzenie specjalnych jednostek, które wyposażone w maksymalnie szerokie uprawnienia powstrzymałyby rozwój przestępczości. Tak powstało HARD-CORPS, grupa sec-forces zajmująca się prewencją w kryminogennych środowiskach i eliminacją elementów stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego. Jej przywództwo powierzono specjaliście od broni - komandorowi Security Force, John R. Blade'owi.

Po drugiej stronie barykady stoją firmy, dla których osiągnięcie maksymalnych zysków i korzyści to jedyny cel. Na szczycie istnieje międzynarodowa korporacja SinTek Industries pod przywództwem Elexis Sinclair - kobiety niezwykle atrakcyjnej, zawodowca o specjalnościach biogenetyk i chemik. Sama Elexis jest jak enigma. Niewielu ją widziało, a jeszcze mniej miało szansę z nią porozmawiać. Mimo to działa bezwzględnie i zdecydowanie, a jej konsorcjum to największa organizacja o charakterze mafijnym na świecie.

SIN czerpie pełna garścią z Unreala i Quake'a, serwując niekiedy bardzo podobne przeżycia. Pamiętacie zapewne jak w Unrealu zmuszeni byliśmy stać za drzwiami, gdy Skaarj masakrował naszych towarzyszy (krzyki i jęki, jakiś łomot). Podobne wrażenia będą nam towarzyszyć w SIN. Tu również się zdarza, że biegniemy korytarzem i wyraźnie słyszymy, że gdzieś tam - z przodu, toczy się prawdziwa wojna. Zazwyczaj gdy dobiegniemy na miejsce, będziemy mogli jedynie policzyć trupy.

płynna rotacja... ufff... to tylko część efektów wizualnych, jakie sprawiają, że gra wygląda po prostu świetnie. Na uwagę zasługuje również klasyczny motion-capture, dzięki któremu postacie nie poruszają się jak kukiełki, ale jak prawdziwi ludzie.

Lokacji jest 24 w sześciu strefach. Każda z nich ma własny charakter i stanowi kolejne wyzwanie dla naszych umiejętności. Kilkakrotnie przyjdzie nam zabawić się w hakera i specjalistę komputerowego, będą też misje podwodne...

SIN w rzeczy samej wart jest grzechu.

Tipsy - na str. 146. Skrót instrukcji - w CDA. Na CD w katalogu Bonus macie całą instrukcję w formie pliku tekstowego (po polsku), zaś na CD z grą - jako plik .pdf (też po polsku).

Trójwymiarowe środowisko bazujące na Quake II 3-D engine, 16-bitowym kolorze wspieranym software'owo i hardware'owo, liczone w czasie rzeczywistym - kolorowe światła, alfa blending dla eksplozji, specjalny system animacji, 360-stopniowa i

INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

Mini-instrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień in-

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 20.12.2002, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 18.12.2002), F-Prot 3.12 b, Panda Antivirus, AVP. Wirusów nie!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: SYNDROMEDIA by Essential (aka Marcin Zając)

Sound BLASTER

AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER – UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD 192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwanymi przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przygnębiający napis „game over"...

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00); Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00).

©Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami towarowymi, zaś Advanced HD i Audigy są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. THX jest zarejestrowanym znakiem towarowym THX Ltd. Wszystkie inne nazwy marek i produktów są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich odnośnych właścicieli. Wszystkie specyfikacje techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

FatMan Adventures

Taka oldschoolowa zręcznościówka - jednak wymaga ruszania makówką. Przypomina (zasadami) gierki z 8-bitowych komputerków. Latasz takim troszkę pacmanowatym grubaskiem po platformach i zbierasz drogie kamienie. Utrudniają ci to rozmaite stworki, które możesz eliminować za pomocą znalezionej na planszy broni lub zastawionych na nie pułapek. Znajdujesz też rozmaite bonusy. Prościzna - ale sympatyczna. Demo zajmuje 35 MB na HDD i zawiera 5 leveli.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie
Spacja - kopanie pułapek
[X] - wybierz kolejny przedmiot (pistolet, klatka, łopata)
[Z] - użyj wybranego przedmiotu
[1]-[3] - wybierz przedmiot
Jeśli masz w ręku pistolet, naciśnij **[3]**, by strzelić!
F5 - zmiana muzyki

Gatunek: **zręcznościowa/logiczna**
Wymagania: **P300, 32 MB RAM, Win 95/98/Me/00/XP**

Impossible Creatures

Hm.... podobały się wam chowańce w Black & White? W tej grze macie esencję tego, co najlepsze w B&W + troszkę zwykłego RTS + nieco symulacji + sporą dawkę naprawdę niezłej zabawy. W skrócie: tworzysz genetyczne mieszańce zwierząt (nie ma żadnego problemu ze skrzyżowaniem np. goryla z sową czy kobry z wielorybem), z nich zaś tworzysz własne armie. Co prawda, udostępniono tylko 14 gatunków zwierząt (w grze będzie 50), ale to w pełni wystarczy, by móc zdrowo namieszać w genach. Do tego typowe dla RTS-ów budowanie bazy, eksploracja surowców, badania naukowe itp.

Demo zajmuje 280 MB, ale oferuje całkiem sporo: począwszy od dłuuugiego intra (tylko w trybie kampanii). Sama kampania też jest dostępna - tzn. trzy misje w jej obrębie. Do tego obszerny tutorial, tworzenie własnych mieszańców, plus tryb gracz vs. komputer (dwie mapy 1-4 graczy).

Całość może nie wypada zbyt imponująco - ale bez bicia się przyznam, że przez demo zmamowałem cały weekend, bo nie mogłem się odeń oderwać. Klawiszologia... ech, trochę tego jest. Dlatego koniecznie radzę zaliczyć tutorial, a nie będzie problemów.

(Więcej o grze poczytacie w CDA nr 11/02.)
Gra znana była kiedyś pod roboczą nazwą Sigma.

Gatunek: **RTS/SIM**
Wymagania: **P2 600, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB**

BONUS

Ace of Angel - trailer gry
Action Mag - ogromne pole do popisu dla lubiących pisać (o wszystkim!) i uczta dla lubiących czytać (o wszystkim!). IQ>100 required.
Adventure Zone - kącik fanów gier (filmów, książek) przygodowych oraz gier TPP
Baza artykułów - mały programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, z możliwością wyszukiwania wg autorów tytułów, numerów CDA
Bonus 1 - ikony, screensavery, themepacki, przydatne użytki, midy, tapety itd., itd
Bonus 2 - tipsy, trainery, save'y do gier; i kilka małych, ale fajnych gierek
Czytelnicy do piór!!! - zostań współtwórcą CD-Action!
Emu Kouncik - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC i nie tylko
Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantasy; IMO poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!
FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania do redakcji CDA, i odpowiedzi na nie
FPP Zone - większy niż zwykle kącik dla tych, co lubią gry FPP
Sin - polska instrukcja do gry
Speed Zone - miłośnicy motoryzacji wirtualnej i realnej - coś dla was!
Sport Center - a tu coś dla fanów sportu, także tego komputerowego
Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony internetowe i ogólnie interesują się Internetem
Tawerna RPG - fani gier cRPG/RPG, Tolkiena itd. - tego nie możecie odpuścić!
Załoga G - doskonały i duży polski magazyn o grach, filmach, książkach

PATCHE

Heart of Iron
MOH AA Spearhead blood patch
Neverwinter 1.27 PL
O.R.B.

UŻYTKI

WMP
DirectX 8.1
Detonatory 40.41/72 - nowe sterowniki do kart graficznych
Hypersnap 5 PL - doskonały program do ściągania obrazków z gier
WinZip/WinRar/Win Ace - najnowsze wersje najpopularniejszych "pakerów"

INDEKS DEM

Attack of the Silver Ball
Fatman Adventures
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Impossible Creatures
James Bond Nightfire
Sega Swirl

Attack Of The Silver Ball

Dynamiczny pinball z dodatkowymi atrakcjami (game in game). 50 MB na HDD. Teoretycznie są dwa stoły, ale ja potrafiłem odpalić tylko jeden. Szczegółową instrukcję obsługi znajdziecie w katalogu: **documents**. A jak nie chcecie tego czytać:

1 – naciśnij, by uruchomić wybrany stół
Enter - by odpalić piłkę
Shifty - by zadziałały flippery

Gatunek: **pinball**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB**

SEGA Swirl

Nie wiem co, ma takiego ta gra. Ale wiem jedno - jak włączyłem Practice Mode, nie mogłem się od niej oderwać. Ba, co tam ja. Moja żona też usiadła "na minutkę", która trwała z półtorej godziny. A to już coś znaczy. :) Zasady? Kurczę, nie ma chyba bardziej prostych.

Musisz likwidować te "wiry", które sąsiadują z innymi w takim samym kolorze (w pionie lub poziomie - po skosie się nie liczy). Im więcej "wirów" naraz zniknie, tym wyższy bonus (czyli np. zniknięcie 6 wirów naraz jest punktowane dużo wyżej niż wyklikanie trzy razy pary w tym samym kolorze). Ale jeśli zlikwidujesz wir, który nie ma choćby jednego sąsiada w tym samym kolorze, leci potężna kara. Nie ma limitu czasu, można kombinować do woli (to jest nawet bardzo wskazane). Tak naprawdę to gra jest prostsza niż zrozumienie tego opisu. :) Mój rekord w trybie Practice to 6664 punkty. Kto da więcej? A jeszcze są przecież inne tryby gry... a że zajmuje ona jakieś 2 MB na HDD... uważam, że warto.

Gatunek: **logiczna**
Wymagania: **sprawny PC**

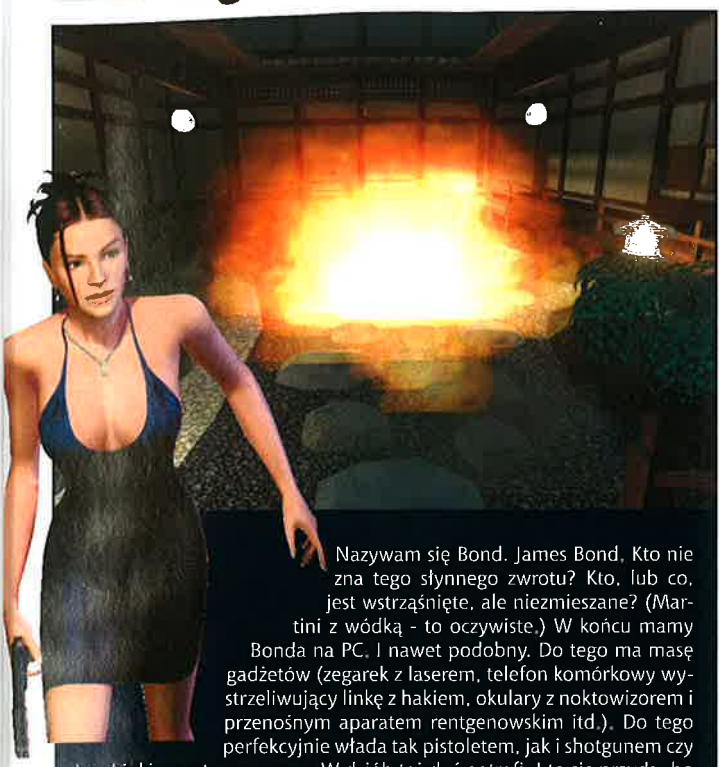
Harry Potter and the Chamber of Secrets

Jaki jest Harry Potter – każdy widzi. Co ja będę gadał o grze na motywach książki (i filmu) - szczególnie że do fanów HP się nie zaliczam i mogę palnąć jakąś bzdurę. Ale można w to "popykać", nie powiem. 45 MB na HDD.

Klawiszologia
Kursory lub W/S/A/D - sterowanie
CTRL lub RMB - skok
LMB - akcja/rozmowa
Spacja - wypijanie eliksirów

Gatunek: **akcja/przygodowa**
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM (128 dla XP/00), Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 8 MB, DirectX, 250 MB na HDD**

James Bond 007: Nightfire



Nazywam się Bond. James Bond. Kto nie zna tego słynnego zwrotu? Kto, lub co, jest wstrząśnięte, ale niezmieszane? (Martini z wódką - to oczywiste.) W końcu mamy Bonda na PC. I nawet podobny. Do tego ma masę gadżetów (zegarek z laserem, telefon komórkowy wystrzeliwujący linkę z hakiem, okulary z noktowizorem i przenośnym aparatem rentgenowskim itd.). Do tego perfekcyjnie włada tak pistoletem, jak i shotgunem czy karabinkiem szturomowym. W dziób też dać potrafi. I to się przyda, bo James Bond musi się zmierzyć z japońskimi gangsterami.

Demo zawiera jeden duży etap (japoński) i zajmuje 170 MB.

Uwaga!
Po uruchomieniu gry pojawiają się logosy, potem zaś ekran czernieje i kilka sekund nic się nie dzieje. Cierpliwie poczekajcie - w końcu pojawi się znajoma gęba...

Klawiszologia
F5 - quicksave
F9 - wuickload
W/S/A/D - sterowanie
Ctrl - kucnięcie
Spacja - skok
[1] i **[3]** - strafe
TAB - założenia misji/podpowiedzi
E - użyj
LMB - atak/strzał
RMB - alternatywny atak/tryb snajperski
G - tryb gadżetów
F - włóż okulary
V - zmień tryb widzenia okularów (noktowizor/podczerwień/rentgen)

Kilka podpowiedzi
Jeśli wskaźnik zdrowia błyśnie - naciśnij **[TAB]** - dostaniesz podpowiedź. Jednak działa to tylko na najniższym poziomie trudności.

Gadżety
Zegarek z laserem - laser nieźle pali np. obwody w elektronicznych zamkach. Od biedy może być użyty jako broń.
Pióro strzałkowe - wystrzeliwuje strzałkę ze środkiem nasennym. Działa na bliski dystans.
Zapalniczka/aparat fotograficzny - tu chyba nie trzeba nic tłumaczyć?
Komórka/hak - telefon wystrzeliwuje linę z hakiem. Dobry sposób, by wejść na piętro bez użycia schodów.
Jeśli gra haczy?
Zmniejsz rozdzielczość do 800 x 600 lub niżej?
Przestaw tryb koloru na 16-bitową paletę.
Ustaw teksturowanie na low.
A przede wszystkim wyłącz antyaliasing!

Gatunek: **FPS**
Wymagania: **PIII 700, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, DirectX 8.1**

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

SAGA HEROES of MIGHT AND MAGIC

9CD

Powróć do świata Might and Magic®!

Dzięki Sadze Heroes™ of Might and Magic® masz niepowtarzalną szansę aby stać się posiadaczem ekskluzywnego wydania wszystkich części najbardziej kultowej serii gier strategicznych! Jest to pozycja obowiązkowa zarówno dla miłośników doskonałych gier strategicznych jak i dla fanów świata Might and Magic® pragnących uzupełnić swą kolekcję.

Saga Heroes™ of Might and Magic® to:
- Heroes™ of Might and Magic® IV
- Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV
- Heroes™ of Might and Magic® IV: Gathering Storm
- Heroes™ of Might and Magic® III
- Heroes™ of Might and Magic® III: Armageddon's Blade
- Heroes™ of Might and Magic® III: Shadow of Death
- Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III: Shadow of Death
- Heroes™ of Might and Magic® II Gold
- Heroes™ of Might and Magic® I
- Instrukcje do wszystkich gier
- Etui na płyty
- Profesjonalna polska wersja przygotowana przez zespół CD Projekt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

CDPROJEKT
www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO
NEW WORLD COMPUTING

PL

© 2002 The 3DO Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing i związane z nimi logo są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi The 3DO Company w U.S.A. i innych krajach. Gra używa Miles Sound System. ©

Lotus Challenge

Jeśli ten tytuł budzi w tobie jakieś wspomnienia - czytaj dalej. Jeśli nie - dowiedz się, czemu dawni commodorowcy i amiganci wymawiają tę nazwę z takim sentymentem. Lotus Challenge, nowe-stare przedsięwzięcie amerykańskiego Xicat Interactive i brytyjskiego Kuju Entertainment (twórców m.in. Microsoft Train Simulator i obecnie Warhammer 40K: Fire Warrior dla Games Workshop) z tym legendarnym już Challengem dzieli tytuł i markę (m.in. Elise, Esprit, ale i bolidy Formula One i Indy!). Pozostałe elementy - w tym znakomita oprawa audio-wizualna i wiarygodny system uszkodzeń - bić mają poprzedników na głowę!

Lotus Challenge wcieli graczy w członków Lotus Challenge Team - kierowców testowych tego brytyjskiego twórcy samochodów, sprzedających także własne umiejętności w reklamówkach i - jako kaskaderzy - filmach. Takie ujęcie tematu pozwoli nam wybrać własny sposób zabawy - od szybkich wyścigów w ruchu miejskim Londynu i Tokio, po tryb kariery, podobny do Factory Driver z Porsche 2000.

Pracę kierowcy Lotus Challenge Teamu rozpoczniemy w marcu.

www.lotuschallenge.com

Bloodline

Nowo otwarta strona Bloodline ujawniła pierwsze, i pewne, szczegóły nt. survival horroru tworzonego w studiach czeskiego Zima Software. Bohaterem Bloodline jest prawnik, Jim Cards, który przybywa do sanatorium Black Hill na zaproszenie klienta dr Browna, by na miejscu się przekonać, że zarzucane mu zbrodnie rzeczywiście się wydarzyły i... nadal mają miejsce!

www.bloodline.cz

Big Mutha Truckers

Przed kilkoma zaledwie miesiącami konsolowi fani wielkich samochodów cieszyli się na myśl o Big Mutha Truckers, traktowanych z przymrużeniem oka wyścigach osiemnastokołowców ze studia Eutechnyx, autorów m.in. Le Mans 24 Hours. Dziś możemy się cieszyć także my, gdyż nowy wydawca tytułu - Empire Interactive, zapowiedział także stworzenie wersji PC gry.

Więcej szczegółów - wkrótce.

www.eutechnyx.com

Filmy z Quake IV oszustwem

Jakiś czas temu światek graczy obiegła elektryzująca wiadomość o rzekomym wycieku ze studia Raven - trudzącego się obecnie nad Quake IV dla id Software. Wyciec miałyby filmiki ukazujące animacje postaci tej całkowicie tajemniczej, niemniej ekscytującej gry. Pogłoski te jednak zostały szybko zdementowane przez przedstawicieli Ravena i id, więc jeśli ktoś powie wam "mam filmy z nowego »klejka«" - macie prawo spojrzeć nań z politowaniem.

www.ravensoft.com

HoMM4: Winds of War

O planach stworzenia co najmniej dwóch oficjalnych rozszerzeń Heroes of Might & Magic IV 3DO informowało już wcześniej. Nikt jednak nie spodziewał się, że druga z nich - Winds of War - pojawić się ma w tak krótkim odstępie od pierwszej - już wiosną, gdy The Gathering Storm

dostępny w sklepach jest zaledwie od kilku miesięcy.

Winds of War zawierać ma sześć kampanii i kilkanaście plansz do pojedynczych misji, dając łączną liczbę 40 map. Dodatkowo w zestawie znajdą się 3 nowe stwory, kilka nowych przedmiotów i - jak zwykle - utwory muzyczne.

A jeśli już o muzyce z HoMM4 mowa - wkrótce w sklepach znajdzie się oficjalna ścieżka dźwiękowa z gry.

www.3do.com

NN, ale System Shock III?

Australijskie Irrational Games, twórca m.in. System Shock II i Freedom Force, poszukują specjalisty od AI, który pomoże im przy, i tu uwaga - tworzonym przez firmę first-person shooterze na PC i Xboksa. Czyżby (i tu nadzieja zapikała w serduszku) System Shock III?

The Temple of Elemental Evil

Ci z was, którym powyższy tytuł kojarzy się ze starymi role-playami, mają rację. The Temple of Elemental Evil było jednym z najbardziej udanych dodatków do Gray-hawka (pióra samego ojca D&D - Gary'ego Cygaksa!), dawnego i zapomnianego później świata AD&D (coś jak obecnie Forgotten Realms). Historię tę wskrzesić zamierza Troika Games, autorzy Przypowieści o Maszynach i Magyi - Arcanum i ludzie, którzy kiedyś, kiedyś stwo-

Star Trek: Elite Force II

Duet Ritual/Activision podzielił się z "trekkies" kolejnymi obrazkami ze Star Trek: Elite Force II, first-person shootera w świecie The Next Generation.

gaming.startrek.com/games/eliteforce2/

Fair Strike

Rosyjskie G5 Software, twórca święcącego triumfy na całym świecie Red Sharka, planuje już kolejny, podobny w gruncie

rzeczy do tego wymienionego tytułu. Fair Strike będzie zatem - ponownie - zręcznościowym symulatorem śmigłowca, jednak tym razem - zamiast gnębić nazistów za pomocą Hokuma - terrorystów miażdżyć będziemy w jednym z czterech teatrów wojennych - na Karaibach, we Wschodniej Europie, południowo-wschodniej Azji i na Bliskim Wschodzie. Pierwsze obrazki z planowanej na schyłek roku 2003 gry poniżej.

buka.com/game/Game_176.htm

Medieval Total War - Viking Invasion

Jak informuje duet developerski Creative Assembly-Activision, jeszcze tej wiosny i tak niespokojny świat Medieval Total War okaże się miejscem jeszcze mniej bezpiecznym dla przypadkowych podróżnych. Stanie się tak za sprawą Viking Invasion Expansion Pack - pierwszego i miejmy nadzieję nieostatniego oficjalnego rozszerzenia tej znakomitej strategii. W nim, zgodnie z tytułem, przyjdzie nam wieść do boju aż osiem nowych nacji, w tym Wikingów (nawet berserkerów!), Saksończyków, Szkotów, Irlandczyków, Walijczyków, a nawet Piktów.

American McGee's Oz

Kompletnie odnowiona strona Carbon6, firmy założonej przez Americana McGee, jednego z twórców znakomitej platformówki TPP - Alice, rzuciła nieco

światła na trzymany dotąd w najgłębszej tajemnicy, kolejny projekt książkowy - Oz.

American McGee's Oz, gra planowana - ostrożnie - na rok 2000 i czwarty będzie swobodną przeróbką "Czarnoksiężnika z Krainy Oz" - tu, naturalnie przefiltrowanego przez spaczony nieco umysł Americana McGee. Kraina Oz widziana jego oczami to miejsce nieustannych wojen pomiędzy rasami, do której zawezwano ludzkiego zbawcę (ale wcale nie jest to Dorotka). Ten jednak, nim dotrze do Oz, przemierzy Krainę Snów...

www.carbon6.com

Black Isle szuka kolejnych wyspiarzy

Black Isle Studios, twórca m.in. Falloutów i Icewind Dale'ów szuka potencjalnych twórców gier role-playing. Nie pisalibyśmy o tym, gdyby nie - znów, znów - nieśmiała nadzieja na Fallout III, ech...

www.blackisle.com

rzyli Fallouta. Świątynię Żywiołu Zła przyjdzie nam odwiedzić w drugiej połowie bieżącego roku.

www.troikagames.com

Elite 4?

David Braben, twórca Elite, Frontier i First Encounter, przyznał w jednym z wywiadów, że czwarta część tych niezwykłych gier "role-playing", była w produkcji, jednak została bezterminowo zawieszona. Tych z was, którzy wciąż mają na dyskach save'y z Turner's Quest i mogą z pamięci wyrysować mapę robaczych dziur galaktyki, w chwilę potem pocieszył, mówiąc, że już wkrótce projekt ten zostanie ponownie przywrócony do życia!

www.frontier.co.uk

UT2003 Epic Bonus Pack 1 - zawartość

Cliff "CliffyB" - Bleszinski z Epica podał kilka szczegółów na temat pierwszego bonus packa do Unreal Tournament 2003. Znajdziemy w nim trzy nowe tryby gry (w tym, być może Mutant - w którym jeden z graczy - tytułowy mutant, jest niewidzialny i regeneruje siły), 9 map, mnóstwo nowych tekstur, możliwość odgrywania własnych mp3 w trakcie gry, a także - co powinno usatysfakcjonować wszystkich narzekających na przesadnie entuzjastycznego "spikera" - trzech nowych spikerów: głos męski wygłaszający kwestie z iście kapłańskim namaszczeniem, głos kobiecy, wreszcie - gulp! - kuszący głos kobiecy.

www.unrealtournament2003.com

Call of Cthulhu spóźniony, ale...

Brytyjskie Headfirst Productions ujawniło, że z związku z problemami na temat wydawców Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth - first-person shootera z elementami role-playing, opóźni się i pojawi najwcześniej w drugiej połowie 2003 roku. Jednocześnie twórca Cthulhu zastrzegł, że wcale nie zamierza rezygnować z tego pomysłu, co więcej - zamierza poszerzyć grupę jego ewentualnych sprzymierzeńców o posiadaczy Xboksów. Ale i to nie wszystko - licencja Chaosium wykorzystana zostanie przez Headfirst aż w dwu kolejnych tytułach z Wielkim Przedwiecznym w tytule. Pierwszym jest Call of Cthulhu: Tainted Legacy na PS2, drugim, interesującym nas bardziej, bo pecetowym - adaptacja jednego z najbardziej znanych opowiadań (a może minipowieści) H.P. Lovecrafta - "Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness", czyli "W Górach Szaleństwa". Ta druga jednak ma być dostępna dopiero na Święta 2004 roku.

www.headfirst.co.uk

WIELKA PROMOCJA SERII

FAJNA CENA!

WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY

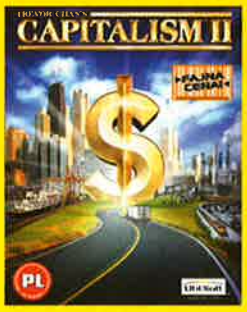
Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!

WARRIOR KINGS

SEADOGS

DISCIPLES II



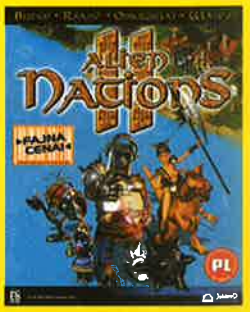
CAPITALISM II

WIGGLES

WIZARDRY 8

WARLORDS BATTLECRY II

RALLY TROPHY



ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO Carrefour Lepiej i taniej Auchan

E.LECLERC BIELANY SELGROS CASH & CARRY

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.

Chariots: The First Olympics

Candella Software ogłosiło plany dotyczące stworzenia gry pozwalającej na uczestnictwo w pierwszej Olimpiadzie - tej, która odbyła się w 776 r p.n.e. na zboczach Olimpu antycznej Hellady. Właśnie dlatego, wbrew temu, czego można by oczekiwać, znając dzisiejsze igrzyska, nie będziemy zmuszeni do biegania czy pływania - całość załatwi wyścig rydwanów po ośnieżonych zboczach gór, trawach łąk, piaskach pustyń. Atutem gry będzie również możliwość obejrzenia "w naturze" cudów antycznego świata w rodzaju latarni na Faros, Świątyni Zeusa, Akropolu czy... piramid w Gizie.

Pierwsza Olimpiada rozpocznie się jesienią tego roku.

www.planetchariots.com

Bam! Entertainment i NASDAQ

A ściślej - NASDAQ, czyli giełda "nowej ekonomii" bez Bam! Entertainment, twórca popularnych gier dla dzieci bazujący na serialach znanych z Cartoon Network, ostatnio wprzęgnięto w machinę promocyjną filmu "Ice Nine" z Alem Pacino i Colinem Farrellem w rolach głównych. Okazuje się bowiem, że mimo tych intratnych kontraktów akcjonariusze nie wierzą w świetlaną przyszłość firmy i cena jednostkowa akcji spadła poniżej wymaganego dolara.

Al Capone

Wszystkich, którym spodobali się Desperados - Wanted: Dead or Alive i Robin Hood: The Legend of Sherwood, wydane niedawno przez Spellbound strategie taktyczne w stylu Commandosów, ucieszy zapewne fakt, że już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, przyjdzie nam zagrać w podobną grę tych samych twórców. Różnic pomiędzy nimi jednak będzie więcej niż ta, że Al Capone, zgodnie z tytułem, cofnie nas w czasie nie o 9 wieków, lecz jedynie 80 lat - w czasy amerykańskiej prohibicji i prób zdławienia mafii przez Eliota Nessa. W grze bowiem ma być więcej taktyki, a także elementy gier role-playing. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.spellbound.de

DAoC: Shrouded Isles w lutym

Wanadoo Edition potwierdziło lutową datę premiery Shrouded Isles - oficjalnego rozszerzenia czerpiącej pełnymi garściami z mitów arturiańskich online'owej gry role-playing Dark age of Camelot. Warto dodać, że równocześnie z pojawieniem się Shrouded Isles w sklepach uruchomionych zostanie kolejnych 9 europejskich serwerów DAoC.

www.darkageofcamelot.com

HOTD Movie - sequel

Informowaliśmy już o planach Boll Kino nakręcenia filmów na podstawie gier House of the Dead, a ostatnio także Alone in the Dark. Powracamy do tamtych doniesień, by uzupełnić listę filmów Uwe Bolla o... House of the Dead 2 - bezpośredni sequel zaludnionej przez zombi jedynki (w kinach w drugiej połowie tego roku), do którego zdjęcia rozpocząć się mają jeszcze w tym roku.

Star Wars Galaxies w kwietniu

LucasArts, w porozumieniu z Verant i Sony Online Entertainment ogłosiło decyzję przesunięcia w czasie premiery Star Wars Galaxies: An

Empire Divided - role-playing online w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Tym samym przyszło nam, proimperialnym, czekać okazji wyeliminowania kilku rebeli aż do 15 kwietnia tego roku...

www.starwarsgalaxies.com

Dungeon Siege 2

Chris Taylor, szef Gas-Powered Games, twórców Dungeon Siege'a - przyznał w wywiadzie przeprowadzonym przez Nvidię, że jego zespół pracuje już nad sequelem tego znakomitego hack & slasha. O radości, iskro bogów!...

www.gaspowered.com

Vice City, Max Payne 2, Duke Nukem Forever...

Konferencja prasowa zwołana pod koniec ubiegłego roku przez Take-Two okazała się prawdziwą skarbnicą informacji na temat planów tej nowej gwiazdy na wydawniczym niebie, Ojcowie

sukcesu Maksa Payne'a, Mafii i Grand Theft Auto potwierdzili m.in. gotowość konwersji Grand Theft Auto: Vice City na pecety, jak również fakt rozpoczęcia prac nad sequelem Maksa Payne'a! Pokusili się także o dowcip w postaci wiadomości, że poinformują na 90 dni przed datą premiery Duke Nukem Forever - nie wyjaśniając przy tym, skąd znają tak dokładnie datę końca świata...

www.take2games.com

Battlefield 1942: Road to Rome

Nowe armie:
- włoska
- francuska

Nowe kampanie:
- włoska i sycylijska

6 map, w tym:
- Operation Husky
- Anzio
- Monte Cassino

8 pojazdów, w tym:
- BF-110
- Mosquito
- włoska łódź torpedowa
- nowe czołgi brytyjskie
- nowe czołgi niemieckie
- działa przeciwpancerne

Nasze gry rządzą :)

Oto wyniki ankiety przeprowadzonej przez Imperium Gier (http://www.gry.wp.pl) na najlepszą grę dołączoną do czasopism w 2001 roku. Konkurs miał charakter dwustopniowy. Przez cały 2001 rok graczę głosowali na najlepszą grę miesiąca. Zwycięska 12-tka starła się niedawno w oddzielnym głosowaniu. Oto jego wyniki:

1. Unreal (CDA)
2. Grand Theft Auto (CDA)
3. Gorky
4. Worms (CDA)
5. Jagged Alliance 2 (CDA)
6. Rally Championship
7. Heroes Of Might & Magic (CDA)
8. Civilization 2
9. Crime Cities (CDA)
10. Army Men (CDA)
10. Jack Orlando
12. V-Rally (CDA)

Z 12-tki najlepszych gier w roku 2001 aż osiem - czyli ok. 70% - daliśmy my. Z czego w pierwszej piątce są cztery gry z CDA. Niech to będzie odpowiedź tym wszystkim, co marudzą, że nasze gry „są stare i do niczego"...

A tu wyniki za rok 2002
1. Soul Reaver: Legacy Of Kain (CDA)
2. Deluxe Ski Jump 2.1
3. Kingpin (CDA)
4. Carmageddon 2
5. Tomb Raider (CDA)
6. Thief: The Dark Project
   Mortal Kombat 4 (CDA)
8. Aquanox
9. Duke Nukem 3D PL (CDA)
10. BWP: Rustin Parr (CDA)
11. Devil Inside
12. Gunlok (CDA)

Tym razem 7 z 12 - i w pierwszej piątce trzy nasze...

Airport Tycoon 2

Już w lutym wirtualni zarządcy będą mogli poddać własne umiejętności próbie... lotniska. Stanie się to dzięki duetowi Sunstrom Interactive-Global Star Software i jego Airport Tycoon 2 - sequelowi ubiegłorocznego hitu. Do wyboru będzie aż 25 lądowisk na całym świecie - w tym Chicago, Londynie, Moskwie i Tokio, gracz zaś będzie musiał umieć zadbać dosłownie o wszystko - poczynając od wyszkolenia personelu, a kończąc na długości pasów startowych i kolejek łączących terminale.

www.globalstarsoftware.com

Ciekawostki newsy plotki(?)

Highland Warriors w marcu

Międzynarodowe trio developerskie - Soft Enterprises-Data Becker-Novalogic przy-

znało, że zmuszone jest jeszcze poświęcić kilka chwil na dopracowanie taktyki podboju komputerów graczy przez Wojowniczych Górali (Highland Warriors) - strategię osadzoną mocno w historii Szkocji i Albionu. Wojowniczy Górale ruszą zatem w bój dopiero w marcu.

www.highlandwarriors.com

Schizm 2

Fani przygodówek w stylu Myst, Reah i - bardziej - naszego rodzimego Schizm - cieszcie się i radujcie, albowiem dzień, w którym ujrzycie kontynuację Schizm, jest już bliski! Jego tworzeniem ponownie zajmie się polskie Detalion zaś fabuła gry osadzonej w całkowicie odmiennych warunkach niż ta poprzedniczki, stworzona zostanie przez Terry'ego Dowlinga, współtwórcę sukcesu pierwszego Schizm.

www.detalion.com

X2 - wiosną

Niemieckie EgoSoft potwierdziło wcześniejsze pogłoski, jakoby jego kosmiczne X2: The Threat, sequel wcześniejszego X: Beyond the Frontier, miał się pojawić już w marcu lub kwietniu bieżącego roku ziemskiego.

www.egosoft.com

FLASH

3 nowe rodzaje broni ręcznej:
- granatnik brytyjski
- pistolet maszynowy Sten
- bagnety

Marsz na Rzym rozpocznie się w lutym.

www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/

The Sims Online - nowe screenshoty

Dosłownie w przeddzień europejskiej premiery The Sims Online - czyli jedynej i jak

się zdaje, ostatecznej próby podboju Internetu przez Simy - nowy obrazkek z gry.

thesimsonline.eas.com

Revolt Games = 3Map Games

Tę zmianę sygnalizowaliśmy już wcześniej, jednak obecnie mamy już pewność: rosyjskie Revolt Games, twórca HomePlanet i Neuro, przemianował się na 3Map

Games. Stare adresy i co ważniejsze, plany wydawnicze jak na razie pozostają w mocy.

www.revoltgames.com

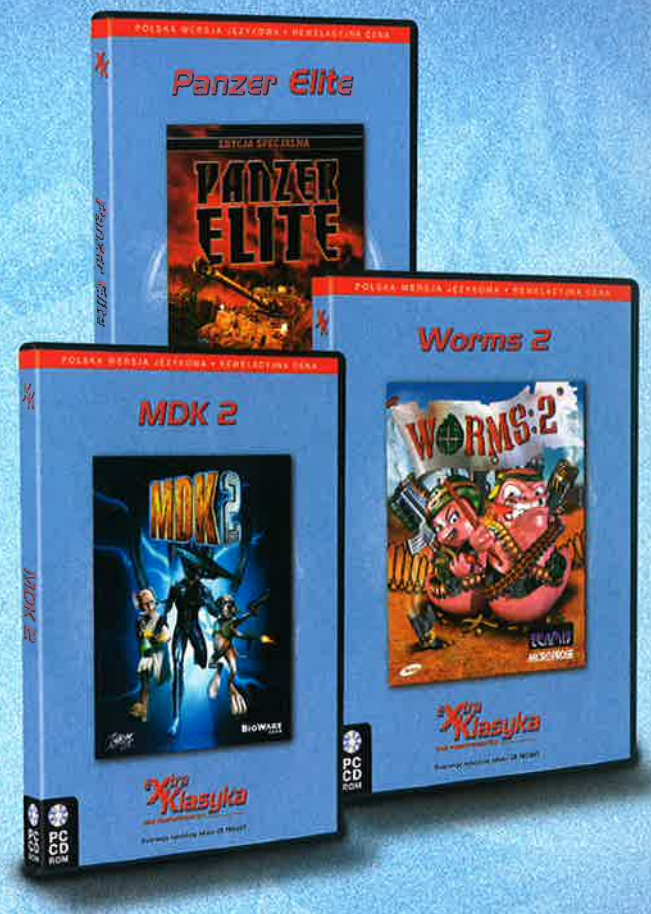
Branża PC w 2002

Koniec roku to zwyczajowo czas podsumowań i analiz. Jedno z nich, to charakteryzujące branżę gier PC zainteresować powinno wszystkich, bo dotyczy bezpośrednio naszej przyszłości. Wynika zeń zaś niezbicie, że... świat PC się kurczy. Sprzedaż gier w roku 2002 była o ponad 6% niższa niż w roku poprzednim (z 44,4 miliona

Nowe, doskonałe gry w serii

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. HEROES OF M&M III
2. FALLOUT 2
3. COLIN MCRAE RALLY
4. PIELGRZYM
5. HEROES OF M&M I + II
6. PIZZA SYNDICATE
7. TOCA 2
8. TEST DRIVE 6
9. SETTLERS II GOLD
10. DESTRUCTION DERBY 2

Zestawienie za okres listopad-grudzień (na dzień 24 XII)

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:

ALIEN NATIONS	19,90 zł
CORSAIRS	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
FREESPACE 2 (4CD)	29,90 zł
INSANE	19,90 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 (2CD)	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
POMPEI (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł
WEHIKUŁ CZASU (2CD)	19,90 zł

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych

Condition Zero - w połowie roku

Kolejne opóźnienie daty premiery single-playerowego Counter-Strike'a (ile razy pisałem już ten tekst...) nie byłoby już chyba powodem specjalnego zaskoczenia u nikogo, gdyby nie fakt, że tym razem pochodziło nie od Gearbox, lecz... nowego twórcy tej gry - Ritual (m.in. Heavy Metal F.A.K.K.2 i Star Trek Elite Force II). Zmiana na stanowisku wykonawcy woli Valve rzuca również nieco światła na sytuację CS:CZ, który jak się okazuje, wisi w próżni od czerwca ubiegłego roku. Ciekawy jest również komentarz Ritual już po ponownym podjęciu prac - "zaczynamy właściwie od nowa". Z jednej strony - znakomicie, bo np. modele postaci będą bardziej szczegółowe, z drugiej - cóż, znów musimy czekać... A tak na marginesie - Gearbox bardzo straciło w moich oczach. Najpierw kompletnie nieudany 007: NightFire, teraz to...

CS:CZ w sklepach ostatecznie pojawić się ma latem tego roku.

www.ritual.com

Harry Potter 2 i 87,7 miliona dolarów

Z ciekawostek okołobranżowych - Harry Potter and the Chamber of Secrets, drugi z filmów bazujących na twórczości J.K. Rowling, w ciągu trzech pierwszych dni emisji przyniósł 87,7 miliona dolarów dochodu.

Worms 3D pierwszy obrazek!

Miły prezent w postaci pierwszej okazji do ujrzenia nowego, w pełni przestrzennego, a przy tym nieodmiennie deformowalnego świata Wormów zrobiło Team17 fanom z okazji minionych Świąt. Poniżej - tenże obrazek w całej krasie.

www.worms3.com

Mercedes-Benz: World Racing

Ten tytuł wspominaliśmy już na łamach dwukrotnie. Pierwszy raz, by poinformować o tym, że niemieckie TDK Mediactive zostało wynajęte przez Mercedes-Benz do stworzenia panegiryku ku czci samochodów tego również niemieckiego giganta motoryzacyjnego. Po raz drugi wspominaliśmy Mercedes-Benz: World Racing, by z żalem oznajmić, że World Racing stało się wyłącznością Xboksów. Powracamy zaś do nich dziś, by powiadomić, że jednak dane nam będzie zagrać w ten obiecujący tytuł, swoiste "mercedesowe" odbicie electronicartowego Porsche 2000, także na pecetach!

Przy okazji ogłoszenia tego planu TDK Mediactive ujawniło inne szczegóły nt. World Racing - m.in. fakt, że tworzony jest przy wykorzystaniu rewolucyjnego - ponoć - 3D Landscape Engine, który umożliwił "narysowanie" 120 wielokilometrowych (nawet do 50 kilometrów!) tras i torów, a każdy z ponad 120 samochodami dostępnymi w grze nie tylko dysponującymi wiernie odwzorowanym kokpitem, ale także opisanymi blisko 150 współczynnikami, co nadawać ma im indywidualny, właściwy charakter prowadzenia!

Niestety nie znamy jak na tę chwilę daty premiery. Mimo to jednak warto już czekać od teraz.

www.tdk-mediactive-us.com/games/mercedes-benz/

wyższy zysk ogólny osiągnięty został tylko dzięki podwyżce cen i to, o średnio aż 5 dolarów na grze! Quo Vadis, PC?

Playboy Game

Duet Arush Entertainment-Groove Games zdobył prawa licencyjne Playboy Enterprises, pozwalające mu wykorzystać wszelkie atuty tego popularnego periodyku (m.in. artykuły i dowcipy) w simopodobnej grze, której celem będzie powtórzenie sukcesu szefa P - Hugh Hefnera.

Playboyem staniemy się najwcześniej w 2004.

Second Life

Linden Lab ogłosiło plany stworzenia gry w drugie życie - online'owego świata, który zamieszkają alter ego graczy. Second Life, taki bowiem prosty tytuł nosi to przedsięwzięcie, przekazywać ma dane pomiędzy użytkownikami technologią streamingu, a sposobów na wykazanie własnej indywidualności (m.in. także poprzez mimikę) mają być miliony.

www.lindenlab.com

Tribes 3

Zatem jednak! Po roku walk Tribes tryumfalnie powracają na scenę gier sieciowych! Poinformował o tym na stronie TribalWar.com Alex Rodberg ze Sierry, obiecując przy tym (wierszem) znakomitą oprawę audio-wizualną i - przede wszystkim kupę dobrej zabawy. Kolejne szczegóły - w drodze.

www.tribalwar.com

Middle Earth Online

Temat online'owego tolkienowskiego Śródziemia przewija się przez nasze łamy od dobrych dwóch lat. Początkowo zająć się tym miała Sierra, jednak na skutek uchybień, o których nie czas i miejsce pisać, projekt ten zawisł w próżni. Fani, rozbudzeni ogólnie udaną filmową adaptacją Władcy Pierścieni, nie mieli jednak zamiaru odpuścić i bombardowali właścicieli praw o przywrócenie im nadziei. I tak też się ostatecznie stało - Middle Earth Online jest (ponoć) w produkcji, zajmuje się nim Turbine Games, twórcy znakomitych gier serii Asheron's Call! Reszta jest historią naszkicowaną w tolkienowskim sześcioksiągu, a bardziej dosłownie - historią naszych własnych, odzianych w mithril, koniecznie krasnoludzkich bohaterów. Z niecierpliwością czekamy na dalsze wieści z wreszcie żywego Śródziemia!

www.turbinegames.com

Enter the Matrix

O Enter the Matrix, komputerowej adaptacji filmowego świata Macierzy (nie mogłem się powstrzymać...), wiedzieliśmy dotąd tylko tyle, że tworzy je Shiny Entertainment (do niedawna podległe Interplayowi, obecnie właśność Infogramesu) i że zobaczymy ją na ekranach monitorów w maju - dokładnie w chwili, gdy w kinach pojawi się "Matrix: Reloaded" (co, nawiasem mówiąc, jest kolejnym dowodem na istnienie wszechmocnej Matrix). Pora jednak rzucić nieco światła na ten mroczny problem. Enter the Matrix będzie "historią za historią" (napisaną przez braci Wachowskich, twórców filmów), a więc związaną z filmem jedynie światem. Nie oznacza to jednak, że nie spotkamy w niej Neo, Trinity, Morpheusa czy naszego ulubionego Agenta Elronda Smitha. W grze przeplatać się będą elementy różnych gatunków - akcji, przygodówek, beat'em-up a nawet wyścigów. Całość spięta będzie fabułą rebelii potencjalnych bateryjek przeciw Matrix i przepięknym, niezwykle szczegółowym (miejmy nadzieję, że widać to na obrazkach) i możliwym do choćby całkowitego zdemolowania światem.

W komputerowe Matrix wejdziemy 15 maja.

www.shiny.com

Rome: Total War

Brytyjski Creative Assembly ujawnił wreszcie tytuł projektu, który zajmował ich od czasu wydania Medieval: Total War, a może nawet - pierwszego Shoguna. Jest nim - tadaaa! - Rome, trzecia część słynnych już strategii serii Total War! Tym razem, po feudalnej Japonii i nie mniej feudalnym średniowieczu, przyjdzie nam dowodzić w starożytności - w okresie republiki i cesarstwa Rzymu. I choć wciąż nie wiadomo praktycznie nic o nowościach w samej grze, jedno jest pewne: Hannibal i jego alpejskie słonie wdepczą w ziemię niejeden sztandar S.P.Q.R.!

www.creative-assembly.co.uk

zapraszamy na naszą stronę internetową

www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0 PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8[00]- 18[00]
w soboty: 10[00] - 14[00]

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

28[30] PL
WARCRAFT 2 BATTLE NET EDITION

149[90] PL
SAGA HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Zestaw Saga Heroes of Might and Magic zawiera gry:
- Heroes I
- Heroes II Gold
- Heroes III
- Heroes III - Armageddon's Blade
- Heroes III - Shadow of Death
- Heroes IV
- Heroes IV - The Gathering Storm
+ segregator na płyty!
Razem: 9 płyt CD!

89[00] PL
WARCRAFT 3

89[90] PL
MORROWIND

128[90] PL
NBA 2003

94[90] PL
MAFIA

199[90]
UNREAL TOURNAMENT 2003

128[90] PL
JAMES BOND 007 NIGHT FIRE

NOWOŚCI

53[90] PL
HEROES IV - GATHERING STORM

69[99] PL
THE SIMS - ZWIERZAKI

116[10] PL
FIFA 2003

71[10] PL
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD

116[10] PL
WŁADCA PIERŚCIENI

116[10] PL
CESARZ

116[90] PL
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC

129[90] PL
NEVERWINTER NIGHTS

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- koszty wysyłki już od 7.90 zł. (3 - 7 dni)
- dostawa na drugi dzień roboczy 13.50 zł. (kurierem)
- bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

GOTHIC 2 PL

94[90] PL

Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy Myrtana i kontynuuje fabułę poprzedniczki, tj. wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kolonii przestępców objętej zasięgiem magicznej bariery, a na jej zewnątrz. Akcja toczy się w nowych bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. masteczko nadmorskie, klasztor, biblioteka, farma, Wyspa Smoków, zamek obleżony przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znajomych terenów. Praktycznie rzecz biorąc zasady gry nie uległy diametralnym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magician, henchmen i dragon hunters), nowe gildie oraz nowe czynności które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mikstur).

PREMIERA: MARZEC 2002

Zamawiając przed premierą grę Gothic 2 otrzymasz GRATIS grę DRAGON THRONE FIRE PL

PROJEKT IGI 2 PL

94[90] PL

Zamawiając przed premierą grę PROJEKT IGI 2 otrzymasz GRATIS grę OBYWATEL KABUTO PL

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

COLIN MCRAE RALLY 3 PL

94[90] PL

Zamawiając przed premierą grę COLIN MCRAE RALLY 3 otrzymasz GRATIS grę TOCA w wersji OEM

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

MASTER OF ORION 3 PL

119[90] PL

Zamawiając przed premierą grę MASTER OF ORION 3 otrzymasz GRATIS grę JAGGED ALLIANCE 2.5

PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

TOCA RACE DRIVER PL

94[90] PL

Zamawiając przed premierą grę TOCA RACE DRIVER otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

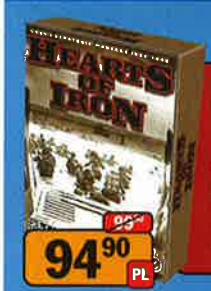
ROBIN HOOD PL

29[90] PL

Zamawiając przed premierą grę ROBIN HOOD otrzymasz GRATIS MOUSEPAD

PLANOWANA PREMIERA: LUTY 2003

HEARTS OF IRON PL



94[90] PL

Zamawiając przed premierą grę HEART OF IRON otrzymasz GRATIS grę HEROES 3: SHADOW OF DEATH

PLANOWANA PREMIERA: STYCZEŃ 2003

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

D-DAY - gdy już opadł kurz...

Dnia 14 grudnia roku pańskiego 2002 w warszawskiej kafejce E-Loco odbyły się finały polskiej ligi Return to Castle Wolfenstein - D-Day. Prócz możliwości oglądania meczów na telebimie, w ramach Wolf-TV gości czekały atrakcje, takie jak tanie... bezalkoholowe czy pokaz trików w Apocalipse 2. Turniej zakończył się niemałą sensacją, gdyż niespodziewanie zwycięstwo odniósł klan FF (FearFactory), w finale pokonując jeden z najlepszych klanów w Europie - C4. Kolejne miejsca zajęli: Poison i Iron Cross. Poniżej wywiady z organizatorami ligi i naturalnie - liderem zwycięskiej Fabryki Strachu.

Pytania zadaje Usagi, odpowiada Paulinus, organizator.

U. *Finały, jak zresztą cała liga, miały bardzo profesjonalny szyt. Mimo to nie bałeś się, że coś nie wypali?*
P. Ależ od początku było wiadomo, że coś nie będzie działać, padnie albo zrobi nam na złość. Chodzi tu o zwykłą złośliwość rzeczy martwych. Jednak uznajemy, że wszystko poszło dobrze... Większość planu została zrealizowana, pod koniec to wszystko w zasadzie kręciło się samoczynnie. I gdyby nie kilka wpadek (i naszych, i tych klanów), byłoby całkiem OK.

U. *Właśnie, klanów. Liga zweryfikowała ich listę i składy osobowe. Kilka z nich nie wytrzymało rozgrywek, rozpadło się podczas ich trwania. Widoczne były także tendencje do łączenia klanów czy tworzenia nowych. Czy to dobrze wróży scenie?*
P. Scena RtCW nadal jest niewielka ze względu (tak sadze) na złożoność rozgrywek względem SC/Q3/UT, wymagania sprzętowe (sporo wyższe od ww.), no i pingi. O dziwo, Wolf bardzo zawyża pingi, co nie wpływa dobrze na rozgrywkę. Efekt jest taki, ze każdy klan próbuje zebrać ludzi, którzy: raz - grają często, dwa - mają dobry komputer i łącze, trzy - chcą grac PRO, czyli dużo, długo i na wysokim poziomie. Efekt widać - klanów dobrych jest coraz mniej, klany średnie próbują cos robić, ale nie do końca to wychodzi (po prostu trzeba czasu na konkretne efekty), a ci najsłabsi... pojawiają się, znikają - co poradzić. :/

U. *Niedługo pojawi się Enemy Territory (samodzielne rozszerzenie koncepcji gry drużynowej Return to Castle Wolfenstein - przyp. red.). Czy nie boisz się, że scena podzieli się na zwolenników starego Wolfa (właśnie tych grający PRO) i nowego ET?*
P. Nie jest to niemożliwe, ale osobiście widzę (o ile producent czegoś nie zepsuje) raczej migrację na ET, a nie podział. I z tego, co widzę, D-Day II może się udać. :)

Pytania - Usagi, odpowiedzi udziela Chris, organizator.

U. *Jesteś organizatorem i pomysłodawcą ligi. Powiedz, nie przerażał cię ogrom obowiązków związanych z przedsięwzięciem: organizacja, załatwianie sponsorów etc.*
C. Na początku nie, tzn. były jakieś obawy, jak to wszystko wypadnie, zwłaszcza sponsorzy, ale przeważały chęci. Cieszyliśmy się jak dzieci z tego, co robimy, i koniecznie chcieliśmy wypaść lepiej niż PRL (poprzednia polska liga RtCW - przyp. red.). Największym wyzwaniem na początku było znalezienie sponsorów. Strasznie trudno znaleźć kogokolwiek, kto chciałby zaangażować się w taką imprezę. Tym bardziej że jako sponsor powinien coś od siebie dać.

U. *Niektórzy mówią, że cała liga trwała za długo. Dużo klanów nie wytrzymało presji ciążącej na nich - i rozpadły się w czasie trwania. O czym to świadczy? Nieprzygotowana liga czy słaba scena?*
C. Chcieliśmy, by liga trwała przez dłuższy okres. Chodziło tu przede wszystkim o sponsorów. Nazwy firm mogły być dzięki temu dłużej eksponowane na naszej WWW, zapowiedzi pojawiły w sporej ilości numerów CDA. Chcieliśmy także, by scena miała co robić w trakcie wakacji (w razie potrzeby istniała opcja hibernacji klanu). Moim zdaniem, niestety zawiodła scena, a nie my. Ludzie cały czas tworzą nowe klany, jedne teamy się rozpadają, inne tworzą. To zjawisko obserwujemy cały czas na scenie RtCW w Polsce.

U. *Ostatnie pytanie. Nie jest tajemnicą, że odbędzie się D-Day II. Powiedz, czy będziesz je organizował oraz co byś ewentualnie zmienił, by liga wypadła jeszcze lepiej?*
C. Planujemy zorganizowanie kolejnej ligi. Będzie to albo D-Day II, albo ew. D-Day: Enemy Territory Edition, co będzie - jeszcze dokładnie nie wiadomo, wiele zależy od terminu wydania ET. Zajmą się tym osoby, które już wcześniej bardzo dużo nam pomogły (m.in. Sako, Zimmer, Swiety). W tym miejscu chciałem pozdrowić Kasię z LEM-a, bez której nic byśmy nie osiągnęli, Paulinusa - za to, że był zawsze IRC-u, Sako - za stronkę, Zimmera i Amfisie - nieocenioną pomoc na finałach.

Wywiad ze Spanzem, członkiem zwycięskiego klanu FF.

U. *Na początek powiedz, jakie to uczucie zwyciężyć całe D-Day.*
S. Uczucie na pewno fajne, tym bardziej że zupełnie niespodziewane. Nikt przecież nie typował nas na zwycięzców, a my chcieliśmy udowodnić coś sobie i innym. :)

U. *Właśnie... jesteście stosunkowo młodym klanem. Był typowany maksymalnie na 3 miejsce w D-Day. Jednak zwyciężyliście, i to w pięknym stylu. W jaki sposób?*
S. Jak mówiłem wcześniej, chcieliśmy udowodnić coś sobie i innym. Niedawno przeżyliśmy rozłam wewnętrzny. Jako klan przestaliśmy prawie istnieć, ale postanowiliśmy zebrać się w sobie i zagrać najlepiej jak potrafimy. Od meczu 1/8 finału graliśmy niezwykle lekko, te mecze były jednymi z lepszych, jakie graliśmy. Atmosfera w klanie jest i była niesamowita. Na finałach osiągnęła apogeum, podeszliśmy do meczy, zupełnie nie myśląc o wyniku, a jedynie o dobrej zabawie - i wydaje mi się, że ten luz właśnie zadecydował.

U. *Miałem przyjemność z wami rozmawiać w trakcie imprezy. Mimo zmęczenia (kilku graczy z FF po całonocnej podróży spało na stołach) cechował was dobry humor i luz. Myślisz, że w czasie upadku klanów, tworzenia nowych "transferów" graczy to recepta na sukces?*
S. Atmosfera jest bardzo ważna, bez tego gra się nie klei, robi się podstawowe błędy, a to bezpośrednio wpływa na wynik, tak samo z graczami ich predyspozycja również zależy od atmosfery w klanie, konflikty między graczami są destruktywne dla klanu, najlepiej dobierać ludzi według umiejętności w grze i zachowania poza nią; cóż z tego, że ktoś dobrze gra, jak jest zupełnie "nieżyciowy".

U. *Dzięki za wywiad i GL, i HF, zarówno dla klanu, jak i całej sceny Wolfa. :]*
S. Z tego miejsca chciałbym podziękować całej ekipie z FF za wspólne granie, oraz zaprzyjaźnionym klanom C4, Poison, T3 GL & HF. Dziękuję również CDA za wspieranie D-Day i rozwoju sceny RTCW. :D

WARCRAFT II Battle.net Edition

Już 15 stycznia! ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z dodatkiem do Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy

Płyta CD z grą Warcraft II Battle.net Edition

UWAGA! W ŚRODKU ZNIŻKOWY KUPON NA WARCRAFT III

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już od 15 stycznia w kioskach znajdzie się nowa eXtra Gra Wielkie Hity z grą Warcraft II Battle.net Edition! Dodatkowo w pakiecie znajdzie się dodatek do Baldurs's Gate – Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Czy jesteś gotów na zimowe zmagania w świecie Warcrafta? Czy zapuścisz się w niezbadane do tej pory obszary Wybrzeża Mieczy? Jeżeli starczy Ci odwagi, to poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

Już w kioskach jak zwykle ekscytująca nowa eXtra Gra:

HOTEL GIANT *****

Tylko 29.99!

Legendarna gra RPG w polskiej wersji językowej na 5 CD za 29,99 zł!
Już dziś uzupełnij swoją domową kolekcję oryginalnych gier komputerowych!

Już w kioskach nowa eXtra Gra 100% Sportu:

SKI PARK MANAGER
Zbuduj swoje Zakopane

100% zimowej gry za niewiarygodnie niską cenę 19.99 zł

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU

Duality

Przyznam szczerze, że Matriksy i inne Deus Eksy nigdy mnie nie ruszały. Czym tu się pasjonować?! Rzekomo wyjątkowym, cyberpunkowym wszechświatem?! Wizją niedalekiej przyszłości – brudnej, bazującej na totalnym nierządzie i machlojkach podejrzanych korporacji?! Halo, zejdźmy na ziemię. Matrix wcale cię nie ma, wręcz przeciwnie. To ty go masz. I możesz go w każdej chwili wysłać w niebyt przy akompaniamencie muzyki pani/pana (decyzja należy do ciebie) M. Manson.

Martini

Pewnie większości czytelników scyzoryk już dawno (jakieś dwa zdania temu) przedziurawił spodnie, niemniej specjalnie postanowiłem stanąć po przeciwnej stronie barykady. Choćby dlatego, by dać do zrozumienia twórcom gier komputerowych (i braciom Wachowskim), że cyberpunk to fajna sprawa, ciekawy temat na grę czy film kinowy, ale... bardzo monotonny w swej nierealności. Konserwatyści i osoby, które nie lubią latać hen, hen, wysoko w obłokach, doskonale wiedzą, o czym mowa. Ale jeśli NIE zgadzasz się z moim zdaniem ze wstępu, czytaj tekst dalej, a może przestaniesz się wkurzać.

Bez pracy nie ma kołaczy

Duality to nic innego jak cyberpunkowy sztafaż w pełni. Gra oferuje do wyboru trzech różnych bohaterów. Każdy z nich działa na własną rękę i czy tego chcemy, czy nie, drogi wszystkich przetną się w z góry ustalonym punkcie. Jedną z głównych postaci jest tu hakerka. Pewnego pięknego poranka otrzymuje zlecenie - musi odnaleźć kogoś, kto jest w stanie zamordować kogoś innego z zimną krwią. Nic prostszego, od czego ówczesny odpowiednik Google? Po porównaniu kandydatur hakerka decyduje się na najemnika (druga główna postać w grze). Trzeci bohater to... ofiara wynajętego zabójcy. Aby było zabawniej (i było po co grać), koleś zdołał przeżyć atak mordercy. To znaczy umiera, lecz jego dusza dostaje się do specjalnej sfery (ko-cha-my cyberpunk), czegoś na wzór Matriksa, gdzie próbuje odkryć motywy zbrodni oraz własną przeszłość, której za żadne skarby nie jest sobie w stanie przypomnieć...

Autorzy scenariusza obiecują wyborną zabawę - poznanie zakończenia nie wcześniej niż tuż przed napisami końcowymi oraz wszechpanującą niepewność. Słowem, przygotujcie się na szereg zwrotów akcji oraz - dodatkowo w ramach promocji - licznych zmian w tempie gry, mających na celu zmylenie gracza, uśpienie jego czujności itd.

Bez broni palnej nie ma rozrywki globalnej

Każda z przedstawionych w Duality postaci będzie dysponowała innymi umiejętnościami. Najemnik to nowoczesny Leon Zawodowiec, czyli analfabeta z jasno wytyczonymi celami w życiu: zabijać, zarabiać, odpoczywać, zabijać... Zero „innych wartości", wyrzutów sumienia, a mówiąc dosadniej: mniej niż zero. Najemnik najczęściej bierze do ręki poczciwy karabin – no, czasem „da fory" przeciwnikowi i weźmie na akcję pistolety. Jeśli akurat ma zły dzień, posłuży się wyrzutnią rakiet albo granatnikiem, z kolei w weekend zabierze ze sobą strzelbę. Do tego dochodzą wszelkie elementy stricte cyberpunkowe, tj. elektroniczne zbroje, gadżety, kombinezony oszukujące radar wroga, implanty etc. To tak, gwoli uzupełnienia tradycyjnego wyposażenia płatnego mordercy. Generalnie najemnik działa sprawnie i rzadko kiedy nie wykonuje zadania. Musi się liczyć z faktem, że jeżeli już popełni błąd - po-

cząwszy od feralnego dnia - na ogonie będą mu siedzieć „przyjaciele" niedoszłej ofiary. Rok 2020 to czas zdominowany przez zemstę i wyrównywanie rachunków. Nieudacznicy nie mają racji bytu.

Druga na liście - hakerka - posługuje się głównie... rozumem. Zamiast biegać z oszalałym wzrokiem i palcem na spuście, spokojnie wchodzi do budynku, przemierza wszystkie piętra w kilka minut i rozpoczyna akcję dywersyjną: rozstawianie pułapek i wyłączanie zabezpieczeń (kamery, lasery, czujniki). Z broni palnej dysponuje jedynie pojedynczym pistoletem. Sięga po niego tylko w ostateczności, gdy inne środki perswazji zawiodą. Wręcz modelowym przykładem jej sprytu jest akcja przedstawiona w zwiastunie Duality, w którym widzimy malutki robota zbliżający się do strażnika. Ten wklepuje na klawiaturze kod do pancernych drzwi. Tymczasem nasza pomysłowa Dobromira, za pomocą odpowiedniego pilota, podjeżdża robotem do stóp strażnika i podgląda (kamera na wysięgnikach) wprowadzaną przezeń kombinację. Żadnych świadków, cicha, wzor(c)owa robota. To nie koniec. Hakerka dostanie także kolekcję cyberpunkowych czarów (...eee?), zdobywanych niezwykle mozolnie, jednakże niezawodnych - jeśli idzie o eksterminację np. robotów nieprzyjaciela. Czyżby mieszanka Baldur's Gate'a i Deus Eksa?

Bez porządnej grafiki nie ma mistyki

Może nie będę tu wymieniał pojedynczych opcji graficznych dostępnych w Duality, ponieważ z triple-turbo-ekstra-cool map anty-korozion-buffering zrozumiemy tyle, co z teorii tożsamości wszystkich zdań oraz zasady racji dostatecznej Gottfrieda Wilhelma Leibniza (dzieeeci, pyszne ciasteczka z 52 ząbkami!). Wystarczy napisać, że postacie będą się składać z kilku tysięcy polygonów (około 5 tys.) i właściwie wszystkie części ciała doczekały się osobnych animacji. Pamiętacie Final Fantasy i animację włosów głównej bohaterki? Trilobyte postara się o podobne dla ust, zębów (wylatujących?) oraz oczu. Co do klimatu, proponuję się nastawić na ciemne odcienie, ubogą kolorystykę i wiaderko chłodnego mroku, choć w czasie wędrówki natrafimy również na otwarte i jaskrawe od świateł przestrzenie.

Muzyka to jedna wielka niewiadoma. Ta ze zwiastunu prezentuje się całkiem ciekawie, ale wątpię, aby reszta kompozycji utrzymała poziom. Co prawda, Marilyn Manson nie nagrał/a (decyzja należy... nadal czekamy na telefony, tymczasem proszę powiedzieć, dlaczego przeszła pani na żółtą stronę?) ani jednego kawałka dla potrzeb Duality, co nie zmienia faktu, że ostre brzmienie zdominuje soundtrack i da o sobie znać przy co bardziej dynamicznych fragmentach.

Bez dużej dawki czasu szkoda na Duality grymasu

Gdyby określić gatunek Duality, trzeba by się oprzeć na definicjach RPG, TPP i przygodówki, ponieważ najmłodsze cyberpunkowe dziecko czerpie od każdego z nich chochelkę cech. Przez większość rozgrywki kamera znajduje się za plecami głównego bohatera tak, że widzimy jej/jego twarz tylko w filmikach pomiędzy etapami - zupełnie jak w Tomb Raiderze. Cech przygódowek chyba nie muszę objaśniać? Natomiast co do związków Duality z RPG - będą one najlepiej widoczne podczas wykonywania misji. W pewnym momencie nawet najwięksi weterani, przechodzący gry pokroju Baldur's Gate w jeden wieczór, nie wytrzymają i wyłączą poczciwą maszynę – na jednego bohatera przypadnie bowiem ponad 50 unikalnych, długich (zawierających pomniejsze misje) questów. Co w efekcie da aż (3 x 50) 150 misji! 10-płytowy RPG by się nie powstydził.

Bez... zakwitnie na wiosnę

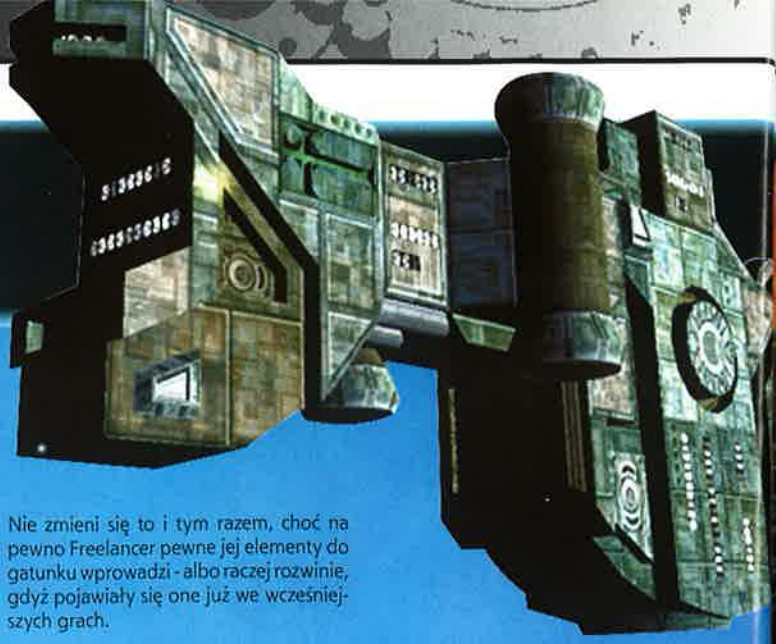
Może przesadzam z tym znudzeniem cyberpunkową tematyką? Może wraz z następnymi częściami Matriksa nastanie nowa era popularności gatunku? Morze jest głębokie i szerokie... a posurfują na nim: właściciele PC, PlayStation 2, GameCube'a i Xboksa, a więc prawdziwa branżowa „jelyta". Kiedy? Wszystkie znaki na niebie i morzu wskazują już na początek wiosny 2003, tuż przed premierą Matrix 2.

Zaiste mroczna inauguracja najpiękniejszej pory roku...

Autorzy scenariusza obiecują wyborną zabawę - poznanie zakończenia nie wcześniej niż tuż przed napisami końcowymi oraz wszechpanującą niepewność.

1 Duality
Producent: Trilobyte

Freelancer



Qn`ik

GATUNEK: SPACE SIM

Jak najłatwiej zdefiniować wyrażenie: „mieszane uczucia"? Trywialnie: podać jako przykład firmę Microsoft. Chyba nie ma gracza, który by jej, z jednej strony, nie przeklinał, z drugiej zaś - nie wychwalał.

Do ile przeklinanie nie jest w tym przypadku niczym kontrowersyjnym (zaś popularnym zwłaszcza wśród użytkowników Windows 9x), to już pochwały skierowane pod adresem korporacji Billa Gatesa wydawać się mogą czymś dziwnym. Jeśli jednak przeciętnemu graczowi powiedzieć, że to właśnie dzięki producentowi słynnych „okienek" grał w Age of Empires, Dungeon Siege'a, wszystkie Flight Simulatory i wkrótce zagra w Halo i Freelancera, na pewno poczuje do „małomiękkich" większą sympatię.

Znów w kosmosie

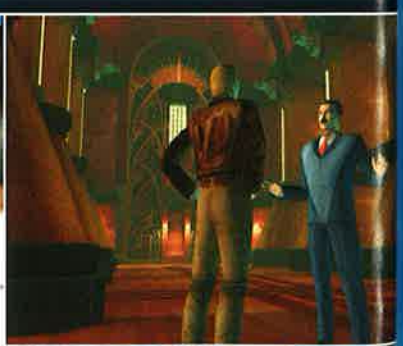
Producenci upodobali sobie ostatnio czarny kolor nieba - coraz częściej jest on tłem w kolejnych grach. Z tych dziejących się w kosmicznej próżni wyróżnić możemy dwa rodzaje: strategie (np. Homeworld, Hegemonia, O.R.B.) i symulatory (np. Privateer, Wing Commander). Nie było zaś jeszcze do tej pory żadnej rasowej przygodówki. Nie zmieni się to i tym razem, choć na pewno Freelancer pewne jej elementy do gatunku wprowadzi - albo raczej rozwinie, gdyż pojawiały się one już we wcześniejszych grach.

Dawno temu, w odległej galaktyce...

800 lat przed historią opowiedzianą w grze Ziemia była skłócona, a wizja ostatecznego zniszczenia całkiem realna. Największe potęgi ziemskie zadecydowały, że wyślą rakiety z ludźmi w odległe tereny galaktyki, w stronę układu Syriusza. Wyposażeni w niezbędny sprzęt koloniści przystosowali się do nowych warunków dość szybko, oczywiście w kosmicznej skali (czymże jest kilkaset lat wobec wieczności?). W końcu stracili kontakt z Ziemią, a stare waśnie zostały zastąpione przez pragmatyczną współpracę. Jedynie po nazwach można było jeszcze poznać, kim byli ich dziadkowie - nacja zwana Liberty wywodziła się z Ameryki, Bretonia składała się z angielskich emigrantów, Kusari to przedstawiciele Azjatów, a Rheinland - potomkowie Niemców. Żyją oni zgodnie, świadomi wzajemnych zależności. Współpracują na gruncie handlu, ale jednocześnie konkurują, jeśli idzie o postęp technologiczny i dalszą ekspansję terytorialną. O ile teoretycznie wszystko wydaje się w porządku, w głębi czai się konflikt...

Han Solo?

Pojawia się bohater. Gotowy na wszystko zabijaka albo i praworządny obywatel całkowicie oddany jednej ze stron.



Zagramy w to już wkrótce

Jego celem może być dobro ogółu, ale przede wszystkim własne - musi przeżyć w nie najłatwiejszych czasach. W świecie Freelancera miejsca na bezrobocie nie ma - bohater musi się trudnić handlem i przyjmować wiele zleceń, aby połączyć koniec z końcem.

Nietypowy symulator

Podczas czytania tego tekstu zapewne można zapomnieć, że jest zapowiedzią symulatora kosmicznego, nie zaś udziwnionej przygodówki. Nic w tym dziwnego, gdyż autorzy z Digital Anvil położyli bardzo duży nacisk na fabułę i chwała im za to. Gracz powinien czuć się wolny - nie musi wykonywać misji po kolei, może spokojnie podchodzić do tego, co akurat mu odpowiada. Fabuła również nie będzie sztywna, świat się będzie zmieniał razem z poczynaniami bohatera - ale również bez niego.

Od zera do bohatera

Bardzo wiele zależeć będzie od reputacji - jeśli gracz zostanie piratem, będzie ścigany przez inne warstwy społeczne i będzie dostawał zupełnie inne zadania, niż by to miało miejsce, gdyby został oficerem marynarki wojennej. Jednak nikt nikogo nie zmusza do dokonywania najważniejszych wyborów od razu - reputacja w grze zmienia się na każdym kroku. Wpływają na nią wybory dokonywane w misjach, jak i sukcesy czy porażki w nich ponoszone. Nic nie stoi na przeszkodzie, by się przeistoczyć z szacownego oficera w podłego pirata, rabującego statki transportowe i sprzedającego zdobycze na czarnym rynku.

Film (nie)interaktywny?

Autorzy przygotowali aż dwie godziny prerenderowanych scen, jakie oglądać będziemy podczas gry. To aż 120 minut pasywnego wpatrywania się w ekran - tyle, ile na pełnometrażowym filmie! Oczywiście nie oznacza to, że gracz będzie się przez ten czas nudził - fabuła w grze ma być zawikłana, ale bardzo wciągająca. Jednakże taką ilość czasu można bezczynnie przed ekranem spędzić tylko pod jednym warunkiem: że gry sensu stricto będzie co najmniej dziesięć razy tyle. Z tego, co piszą autorzy, będzie nawet lepiej.

Samotny w tłumie

Gry typu Privateer, wydawałoby się, stworzone są do masowej rozgrywki sieciowej - wizja graczy z całego świata walczących i handlujących ze sobą na pewno pomogłaby w sprzedaży gry. Niestety autorzy zadecydowali inaczej. Gra co prawda daje możliwość gry po sieci, ale nie ma w niej miejsca dla kilku tysięcy graczy jednocześnie. Jest to wada, ale na pewno nie przeszkadza zbytnio większości polskich graczy, którzy do Internetu i tak mają dostęp przez wolne i drogie łącza telefoniczne.

Nie tylko walka

Symulatory kosmiczne kojarzą się przede wszystkim ze skomplikowaną i wymagającą, by się wyuczyć na pamięć podręcznika - klawiszologią i joystickologią. Tymczasem Freelancer, mimo że zalicza się do tego samego gatunku, do gry nie będzie nawet wymagał poczciwego drążka! Sterowanie, dzięki użytecznym skrótom klawiszowym i udziale autopilota, odbywać się będzie dokładnie tak, jak to wygląda w grach FPP - kilkoma klawiszami i myszką. Dla hardcore'owców będzie to zapewne niczym zdrada. Cóż jednak poradzić, stanowią oni zdecydowaną mniejszość.

Wolność i piękno

Wizytówką Freelancera będzie całkowity brak skrępowania. I fabułą, i możliwościami engine'u. Świat gry będzie otwarty - nie będzie miejsca, do którego nie będzie można dolecieć, zobaczyć z bliska i - naturalnie - wpłynąć na jego dalsze losy. A to wszystko w iście oszałamiającej oprawie graficznej - wystarczy zresztą spojrzeć na obrazki z gry. Olśniewająca epicka grafika jest kolejnym powodem, dla którego warto czekać na Freelancera. Czekanie to nie powinno się tak bardzo przeciągać - premiera zapowiadana jest na końcówkę pierwszego kwartału 2003 roku. Tyle, że to nie jest pierwsza ustalona data...

Freelancer
Producent: Digital Anvil

Ultima Online: Age of Shadows

Krzysztof „Sir-Torpeda" Tomicz

Programiści z Origin znów atakują! Otóż, już na 11 lutego 2003 roku przewidziano premierę nowego dodatku do sławnego już w całym internetowym świecie tytułu - Ultimy Online.

GATUNEK: MMORPG

Ultima Online: Age of Shadows (tak właśnie będzie się nazywać najnowsza część gry) ma wnieść wiele zmian do starego już MMORPG-a. Jednak nim wymienię wszystkie nowinki, napiszę parę słów dla tych, którzy nigdy nie słyszeli o UO.

Jest to gra, w której kreujemy własnego bohatera - żyjącego w świecie fantasy na planecie zwanej Sosaria. Nasza postać para się najróżniejszymi zawodami - rybactwem, kowalstwem, krawiectwem bądź może zostać potężnym magiem, wojownikiem czy tamerem, oswajającym zwierzęta, które później walczą u jego boku. Najpiękniejsze w tym wszystkim jest to, że wraz z nami robi to także tysiące innych graczy na całym świecie (a możemy ich spotkać w banku, gdy odkładamy nasze pieniądze zarobione podczas połowu ryb bądź w niebezpiecznych podziemiach, atakujących wraże monstra).

W UO: AOS gracze będą mogli się wcielić w dwie nowe klasy postaci - nekromanty i palladyna, dysponujących zupełnie nowymi mocami i czarami.

Nekromanci władają potężną magią, którą poznano wraz z odkryciem Malas - nowego kontynentu, o którym więcej napiszę w dalszej części tej zapowiedzi. Owi źli magowie mają aż 16 nowych czarów, za pomocą których sieją zniszczenie wśród wrogów.

Ta klasa postaci będzie mogła stworzyć nieumarłe sługi z korpusów poległych potworów, i staną one w obronie własnego stwórcy w razie jakiegokolwiek niebezpieczeństwa zagrażającego mu ze strony napotkanych potworów. Także tajniki sposobu, w jaki przybierana jest forma czterech różnych istot, będą znane temu mrocznemu magowi. Zaznaczyć należy to, że każda z form ma słabe i mocne strony - wielką odporność fizyczną można okupić zwiększoną podatnością na magię - zwiększona siła wywoła obniżenie inteligencji.

Nekromanta - będzie mógł także nakładać klątwy na wrogów. Jedną z ciekawszych nowości będzie możliwość przywołania chowańca. Do wyboru mamy pięć rodzajów stworów, które możemy przyzwać. Wraz z pojawieniem się chowańca otrzymujemy dodatkowe moce - zależne od rodzaju pupila, którego wybraliśmy. Oczywiście nekromanta otrzyma także zaklęcia ofensywne, a te pozwolą mu uśmiercać przeciwników i powiększać jego bogactwa.

Palladyn - zapowiadano, że ta profesja dostanie 10 umiejętności-mocy, które umożliwią mu leczenie ran, chorób, działania trucizn, znoszenie klątw i polepszanie sprawności bojowej własnej i kompanów.

Opisałem tu pokrótce dwie nowe profesje postaci, a teraz zabiorę się za kolejne nowości. Największą rewolucją będzie zmiana w systemie domków. Otóż, wraz z UO:AOS otrzymamy możliwość budowania własnych, zupełnie unikatowych domostw. Do tej pory Sosaria upstrzona była identycznymi „hausami", różniącymi się od siebie jedynie wystrojem wnętrz. Teraz to się zmieni!

Jeśli ktoś nie ma dość wyobraźni lub po prostu brakuje mu chęci na budowanie domu od podstaw, będzie mógł wybrać jedną z około 1000 już zaprojektowanych budowli i w razie potrzeby - zmodyfikować ją.

Gracze posiadający już własne cztery ściany też będą mogli zmodyfikować domostwa (na dzień dzisiejszy istnieje parę typów domów, których wyglądu nie można zmienić, jednak panowie z Origin pracują nad tym).

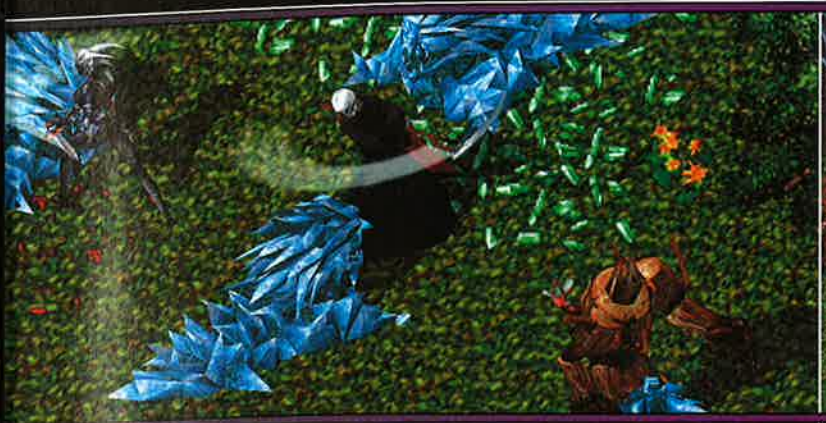
Wprowadzenie takich opcji nie miałoby sensu, gdyby gracze nie otrzymali nowych terenów, które byłyby zdatne do zasiedlenia - obecnie w Sosarii panuje najnormalniejsze w świecie przeludnienie. Twórcy pomyśleli i o tym – wprowadzono nowy teren do zbadania i życia - jak wspomniałem wcześniej, zwie się on Malas. Ma to być największa przestrzeń do eksploaracji od czasu powstania Ultimy i oferować będzie ponad 2000 nowych miejsc pod zabudowę na każdym z oficjalnych serwerów tej gry.

Podczas zwiedzania nowego kontynentu będziemy mogli się natknąć na ruiny miast, zapomniane piramidy, a także odwiedzić dwa miejsca, w których uczą się nekromanci i trenują palladyni. Będziemy także mogli zagłębić się w największe podziemia, jakie do tej pory miały okazję oglądać oczy grających w Ultimę. Doom (oryginalna nazwa, nieprawdaż?) ma kryć wiele niespodzianek, nowych questów i potężnych wrogów.

Autorzy zapowiadają także dość duże zmiany w samej mechanice walki. Otóż, teraz każdej umiejętności odpowiadającej za walkę będą przyporządkowane 2 z 13 ruchów specjalnych. Postać będzie mogła je wykorzystywać wtedy, gdy będzie miała tę umiejętność na odpowiednio wysokim poziomie i będzie trzymała odpowiedni typ broni w ręce.

Korzystanie z ruchów specjalnych będzie wymagało skorzystania z zasobów many. Postać atakująca w taki sposób będzie miała wyraźną przewagę nad przeciwnikami. I tak, będzie można kogoś uderzyć i zadać mu podwójne obrażenia, a po zadaniu ciosu zniknąć; bądź ranić wszystkich atakujących, którzy otoczyli postać (co ciekawe, atak ten nazywać się będzie

Zagramy w to już wkrótce



'Whirlwind Attack' - czyżby za dużo gry w Diablo 2?).

Ku uciesze tych, którym dotychczasowe uzbrojenie nie przypadło do gustu - zostanie wprowadzonych 10 nowych ustrojstw, między innymi lanca, pika, samopowtarzalna kusza czy też kosa. Zapowiadane są również poprawki w już istniejącym orężu. Np. łuki będzie można naprawiać, zatem nie trzeba już będzie wymieniać tego starego, ale bardzo silnego łuku, gdy tylko się zużyje. Także sporej ilości zmian spodziewać się można w mechanice parowania ciosów. Będzie to możliwe za pomocą broni, jak i tarczy – ale działać to będzie w zupełnie nowy sposób. Origin zmodyfikuje całkowicie system tworzenia przedmiotów magicznych, który właściwie będzie się charakteryzował nieograniczonymi możliwościami - jednak o tym przekonamy się dopiero po premierze gry. Autorzy zapowiadają opcję... ubezpieczenia posiadanych przedmiotów.

Oprócz dwóch umiejętności odpowiedzialnych za przedstawienie postaci palladyna i nekromanty, wprowadzony będzie także skill - odpowiedzialny za szybsze regenerowanie się energii magicznej i staminy (reprezentującej poziom zmęczenia naszej postaci) podczas walki. A propos walki - zmieni się i ona, przybywają także nowi przeciwnicy. Podczas gry będziemy mogli skonfrontować własne siły z dwudziestoma nowymi monstrami.

1 Ultima Online: Age of Shadows

Producent: **EA/Origin**

GATUNEK: FPS/RPG

Firestarter

Cormac

Starsi gracze z pewnością pamiętają klasyczny już film „Tron", sporo tych młodszych prawdopodobnie słyszało o nim. A wspominam go dlatego, że fabuła Firestartera bazuje na podobnym pomyśle. Swoją drogą, można się pokusić o nazwanie tego tytułu autotematycznym - były piosenki o piosenkach, filmy o filmach, wiersze o wierszach, teraz mamy do czynienia z grą o grze.

Jak już się domyśliliście po wstępie, w Firestarterze gracz wciela się w postać... gracza. Mamy rok 2010, rzeczywistość wirtualna jest równie popularna i powszechna, co biurka z szufladami, a jej przeznaczenie zbiega się z „powołaniem" dzisiejszych automatów do gier. W dodatku nie są to jakieś marne hełmy VR czy inne namiastki, tylko kapsuły kriogeniczne z systemem podtrzymywania życia a la „Matrix". Właśnie w takiej kapsule znajdowało się nasze komputerowe alter ego, kiedy system zaatakowany został przez wirus. Świadomość gracza uwięziono w rozrywkowym systemie rzeczywistości wirtualnej (nomen omen zwie się on właśnie Firestarter), a reguły zabawy uległy drastycznej zmianie, a jakże, na niekorzyść gracza. Dostajemy broń, amunicję, okazjonalne power-upy oraz 48 godzin na ukończenie szkoły przetrwania, w którą zamienił się zawirusowany system.

Firestarter będzie (a może w momencie gdy czytacie ten artykuł, słowo stało się już ciałem?) dynamiczną strzelanką FPP z lekką nutką RPG. To ostatnie polegać ma na tym, że do wyboru będzie pięć postaci (np. marine, agent), z których każda obdarzona będzie unikatowymi umiejętnościami i opisana parametrami. Wybór postaci będzie miał odczuwalny wpływ na grę, głównie taktykę walki. Elementy erpegowe uzupełniać będą doświadczenie zdobywane za zabijanie potworów, a posłużą do rozwijania postaci. Do nabycia będzie spora liczba umiejętności specjalnych, takich jak długi skok, ukrywanie się czy oburęczność (czyli opcja prowadzenia ostrzału z dwóch luf). Tak Bogiem a prawdą, to ta lekka nutka erpegowa jest nie mniejsza niż w niektórych znanych mi grach, które są bardziej agresywne w roszczeniach do znalezienia się w jednej szufladce z Baldur's Gate czy Wizardry.

Przyjrzyjmy się może etapom Firestartera. Podzielone zostały na cztery kategorie odpowiadające klimatom, w jakich są osadzone - Space, Industrial, Empire i Excavations (w sumie 16 etapów). Nie muszę chyba wspominać, że każda grupa tematyczna oferuje zupełnie inny wystrój i klimat? Trochę mnie rozczarowała informacja, że choć dynamizm rozgrywki ma być zbliżony do tego z Serious Sama czy praojca Dooma, etapy będą zwykłymi arenami - bez żadnych drzwi, kluczy czy przełączników. Niby powinno to sprzyjać niczym nieskrępowanej rozwałce, jednak miałem nadzieję, że w dobie koncentrowania się na rozgrywce grupowej zobaczę jakiś ciekawy tryb single player, jeszcze zanim nadejdą Doom 3 czy następca Unreala. Tu, niestety celem będzie utrzymać się na arenie przy życiu przez określony czas.

Zagramy w to już wkrótce

W wywiadzie dla jednego z serwisów internetowych główny programista Firestartera opowiedział, jak będzie wyglądał typowy pobyt gracza na planszy - i nakreślił obraz identyczny z tym znanym z quake'owych deathmatchy. Obawiam się, że gra może się przez to stać nudna po kilku etapach zabawy w pojedynkę - obym się mylił! Tak czy inaczej na filmiku, który widziałem, areny prezentowały się niezwykle okazale - co jest niewątpliwie zasługą autorskiego engine'u. Ale do spraw technicznych jeszcze, rzecz jasna, dojdziemy.

Etapy zaludnione zostały potworami z trzech światów - Demonic (zombi, ghoule, demony, mutanty etc.), Techno (roboty) oraz Symbiotic (żołnierze, cyborgi). W sumie gatunków potworów

będzie ponad 30. Generalnie rzecz biorąc, będą się one starały wykorzystać własną przewagę liczebną, jednak nie znaczy to, że potrafią się tylko rzucać stadem na gracza. Niektóre z brzydali będą mieć zdolność teleportowania się, kontrolowania poczynań pomniejszych stworzeń czy komunikowania się ze sobą.

Porządek na arenach będzie można zaprowadzić za pomocą 10 pukawek, przy czym każda z nich wystąpi w dwóch wersjach (lekkiej i cięższej) różniących się wyglądem, siłą rażenia i dostępnością alternatywnych trybów strzału - co da w rzeczywistości 20 rodzajów uzbrojenia. Połowa arsenału bazuje na znanych typach broni pokroju strzelby czy wyrzutni rakiet, podczas gdy reszta to już wytwór wyobraźni autorów Firestartera. Ciężka będzie miała ujemny wpływ na niektóre ze statystyk postaci, jednak ten niekorzystny element będzie można zniwelować, aplikując postaci umiejętność władania ciężkim arsenałem. Miłośnicy Serious Sama poczują się jak w domu, kosząc zastępy wrogów seriami z miniguna, znajdzie się też coś miłego dla zapalonych drwali. ;)

Jak już wspomniałem, Firestarter hulać będzie na specjalnie dla niego stworzonym silniku, bo jak twierdzą autorzy gry, żaden z tych dostępnych nie był wystarczająco dobry. Engine napisano z myślą o DirectX 8 i 9, a wykorzystuje on wszelkie chyba nowinki techniczne. Nie będę tu wymieniał wszystkich tych bajerów, których już nazwy robią wrażenie, a ich długa lista dostępna jest na oficjalnej stronie gry (www.firestarter-game.com). Dość powiedzieć, że zobaczymy - podobno - dynamiczne oświetlenie, shadery, zaawansowane systemy animacji i tym podobne smaczki.

Warto zaznaczyć, że zapowiadane minimalne wymagania nie przerażają, bo do w miarę komfortowego grania ma wystarczyć procesor 850 MHz, 128 MB RAM i GeForce 2MX (choć gra nie wypnie się też na TNT2), choć od razu widać, że niektórych smaczków (np. shaderów) na takim sprzęcie nie włączymy, mimo najszczerszych chęci. Całe szczęście, że najwyraźniej minęły czasy, gdy na rynku w kategorii engine'ów niepodzielnie rządziła Wielka Trójca w postaci Quake 3, Unreala i Lithtecha.

Firestarter może być interesującą propozycją dla wielbicieli deathmatchów, którym znudził się już Quake 3. Szczerze natomiast wątpię w singleplayerowe walory tego tytułu. Ale - człowiek jest omylny, a ja bardzo bym się ucieszył, gdybym nie miał tutaj racji.

Firestarter
Producent: Red Storm

Underworld: Crime does pay

GATUNEK: STRATEGIA + FPP

Gangsta

Gdyby przetłumaczyć tytuł gry na język Mikołaja Reja, wkrótce w bezpośredniopodobnych gazetach tudzież „antybrutalnych", faktopodobnych dziennikach rozpoczęłaby się ogólnonarodowa, dobrze znana wrzawa pt. „kolega wypchnął koleżankę przez balkon, ponieważ sądził, że ta miała trzy życia". Uwielbiam takie wstawki, a ich czytanie/oglądanie, chociaż częściowo rekompensuje bezsens pozostałych stron/minut programu/pisma.

Hm - „Świat przestępczy: zbrodnia popłaca" brzmi co najmniej zachęcająco. Świetna i oryginalna nazwa - w gruncie rzeczy - dla wtórnej gry, którą można by określić jako Gangsters + GTA + Kingpin.

Ściskając w ręku kij baseballowy (czerwony)

Nadrzędnym celem w Underworld jest stworzenie rozwiniętej siatki przestępczej. Nieważne, czy olbrzymiej, czy innej - ma ona skutecznie funkcjonować. Środowisko obserwujemy z oczu bohatera, szefa gangu - i tylko od czasu do czasu przełączamy widok na rzut izometryczny. Po to, by zyskać kontrolę nad każdym pojedynczym członkiem rodziny - w przypadku zakrojonej na większą skalę akcji. To od ciebie będzie zależał sposób postępowania głównego bohatera. Jeśli preferujesz akcję, silne wrażenia i ogólnie ubóstwiasz beztrosko harcować po zaprojektowanych przez autorów planszach, możesz wybrać rządy silnej ręki. Natomiast osoby kochające grzebać się w rozmaitych statystykach, słowem - badacze - z pewnością czarną robotę powierzą komputerowi, a sami zabiorą się za organizację struktury szeregów.

Nie wiem, który raz z rzędu używam podobnego sformułowania podczas pisania zapowiedzi, ale takie właśnie standardy obowiązują obecnie na rynku. Producenci gier przyciągają klientów różnorodnością tytułów i mnogością opcji. Mnogością, jaka - obok wrażeń estetycznych - potrafi zatrzymać przy monitorze na dłużej.

By ujrzeć oczami wyobraźni kompletny obraz Underworlda, należałoby jeszcze wspomnieć o szerokiej palecie sposobów na zdobycie kasy. Jak na rasowego gangstę przystało, będziesz: defraudować, kraść, wymuszać haracz, prać (bynajmniej nie przepocone po WF-ie skarpetki), no i rekrutować nowicjuszy, by następnie wdrażać ich w ciekawy zawód. Underworld to, mówiąc najprościej, jedna wielka kampania wojenna - na dodatek niezwykle rozbudowana - o władzę absolutną w mieście. Wchodzisz?

Zło miłego początkiem

Jareczek ma 14 lat. Właśnie sprawił sobie pierwszą spluwę - glocka. Pojutrze odwiedzi kolegę z sąsiedniej dzielnicy (tyle słońca w Trójkącie Bermudzkim), by pochwalić się nowym nabytkiem. Razem skoczą nad staw postrzelać do kaczek. Przy dobrych wiatrach wymierzą do zbłąkanego przechodnia...

To nie jest prorocza (a co tam, użyję mądrzejszego słowa: profetyczna!) wizja, spokojnie. Raczej charakterystyka dzieciństwa bohatera. Łatwo się z nim utożsamić? Nie powiedziałbym. A jednak. Diabeł tkwi w niewtajemniczeniu gracza, który rozpoczyna zabawę, nie wiedząc niczego konkretnego o własnej postaci. Z czasem zbierze wszystkie elementy układanki, ale najpierw zajrzy do najgłębszych zakamarków miasta. Do miejsc zwanych potocznie 'out-of-the-way'.

Underworld utrzymano w mrocznych barwach - tak, że bardzo prawdopodobne jest, iż zajmie - pustą od dawien dawna - lukę pt. Duke Nukem. Pewnie wybiegam za daleko w przyszłość, lecz wystarczy

W to zagramy już wkrótce...

rzucić okiem (można dwoma) na obrazki obok, aby w myślach pojawiła się klapka zatytułowana 'Hail to the king, babe!', ewentualnie 'What are you waitin' for?! X-mas?!'. Twórcy - chyba nieświadomie - nawiązali do Księcia, ponieważ reszta gry - włącznie z pomysłem - nie przypomina żadnej z jego odsłon.

W Underworld ujrzymy zarówno mapki na otwartym terenie, jak i mocno ograniczone etapy (wieżowce, stadion!, doki, magazyny). Opracowane w trzech wymiarach i działające nawet na lekko podrdzewiałych maszynkach. W Crime does pay celowo nie postawiono na najnowsze zdobycze techniki, by do programu dorwało się możliwie najwięcej klientów. Zaiste, rzadko spotykana strategia. Kto wie? Być może lepsza niż ta druga, czyli wrzucanie na płytkę każdego dostępnego na rynku efektu?

Mimo wysokiego stopnia skomplikowania poziomów (w zasadzie pełna dowolność i dostępność - choćby sąsiadujących z właściwym miejscem akcji obiektów), powinniśmy opanować umiejętność prowadzenia bohatera zaledwie w kilka minut. Interfejs podobno nie rzuca się w oczy i pojawia tylko w wybranych momentach - gdy trzeba wykonać bardziej złożoną czynność niż desperackie naciskanie CTRL. Schody zaczynają się później, kiedy musimy zaplanować np. nalot. Bez tutoriala nie ma nawet co próbować. Underworld nie poleca się fanom perlistej akcji. Spotka ich zawód - nawet po wyborze „bardziej" brutalnej ścieżki gry. Po prostu niektórych motywów nie idzie w „świecie przestępczym" uniknąć.

Capo di tutti capi schodzi na ziemię

Większość z was, czytając poprzednie akapity, pewnie myślała „miodzio, standardzik, jednak co z innowacjami?". Otóż, „ęnowacje" występują - w sumie zaledwie jedna, ale za to jaka! Wyobraźcie sobie, że przesuwacie kursorem po ekranie w poszukiwaniu podopiecznych. Ot, rutynowa kontrola sytuacji. Nagle widzicie dwóch ludków strzelających do waszych mafiozów. W tym momencie włączacie magiczną opcję „wcielenie" i znajdujecie się na ulicy. Z bronią w ręku. Za plecami słychać strzały wroga. Niezłe, prawda? Po zejściu na ziemię uruchamia się tryb FPP, a my zapominamy, że tak naprawdę główny bohater jest gdzieś na górze, obserwuje pole walki i z reguły nie miesza się w tak błahe potyczki. Ten drobny fakt przestaje być istotny. Grunt, by pogonić kota przeciwnikowi i uratować „płotki". W końcu, wykształcenie mafioza pochłania mnóstwo cennego czasu...

Do podobnych motywów sprowadza się wspomniana wcześniej możliwość wyboru między akcją a myśleniem. Czasami możemy kogoś ochronić (jeżeli odpowiednio wcześnie zauważymy na ekranie scenkę), lecz nikt nie każe nam tego robić. Parafrazując hasło reklamowe jednej z zupek chmielowych: pełna dowolność, pełna satysfakcja.

Jak wziąć kredyt z zerowym oprocentowaniem

Sztandarowym przykładem akcji, jaką można w Underworld wykonać, jest napad na bank. Nic nowego, wszak już pierwsza część GTA miała tę opcję. Tym razem nasza rola nie zostanie ograniczona do zaparkowania pod budynkiem i oczekiwania na kolesi od czarnej roboty, a następnie szaleńczej ucieczki przed radiowozami. Teraz w brudne rączki dostaniemy gotowy plan działania - co do zupki-minutki - i jeśli tylko w trakcie napadu któryś z punktów się obsunie, ewentualnie nie dopilnujemy strażnika, który włączy alarm, lepiej szykować się na małe tete-a-tete z największym gangiem w mieście: niebieskimi.

By wszystko było jasne - podczas akcji na ziemi działamy w 3D. Dopiero po ukończeniu misji przenosimy się z powrotem „do góry" i dokonujemy podsumowania zysków. Tryb pierwszej osoby jest jedynie opcją dodatkową. Nie zechcemy wziąć udziału w napadzie, komputer samodzielnie zajmie się odpowiednią symulacją i przedstawi gotowy wynik starcia. Proste.

Kończyć flaszkę, i do domu!

Krótkie podsumowanie. Zalety tytułu? Niesamowita swoboda, zjadliwe wymagania sprzętowe (przyzwoita, acz nierewelacyjna grafika), paleta różnorodnych misji, bez których się nie obędziemy, ale teoretycznie nieobowiązkowych. Wady? Znów to samo, czyli - paradoskalnie - nudny świat przestępczy, brak jakichkolwiek informacji nt. muzyki, co w praktyce oznacza, że autorzy załatwią ją w ostatniej chwili. Multiplayer? Będzie. Producent? Phoenix Entertainment. Data premiery? Pierwsza połowa 2003 r.

Bez odbioru...szszsz...szszsz.

Underworld: Crime does pay
Producent: **Phoenix Entertainment**

Nowe tytuły w serii Tanie Granie

Tanie Granie

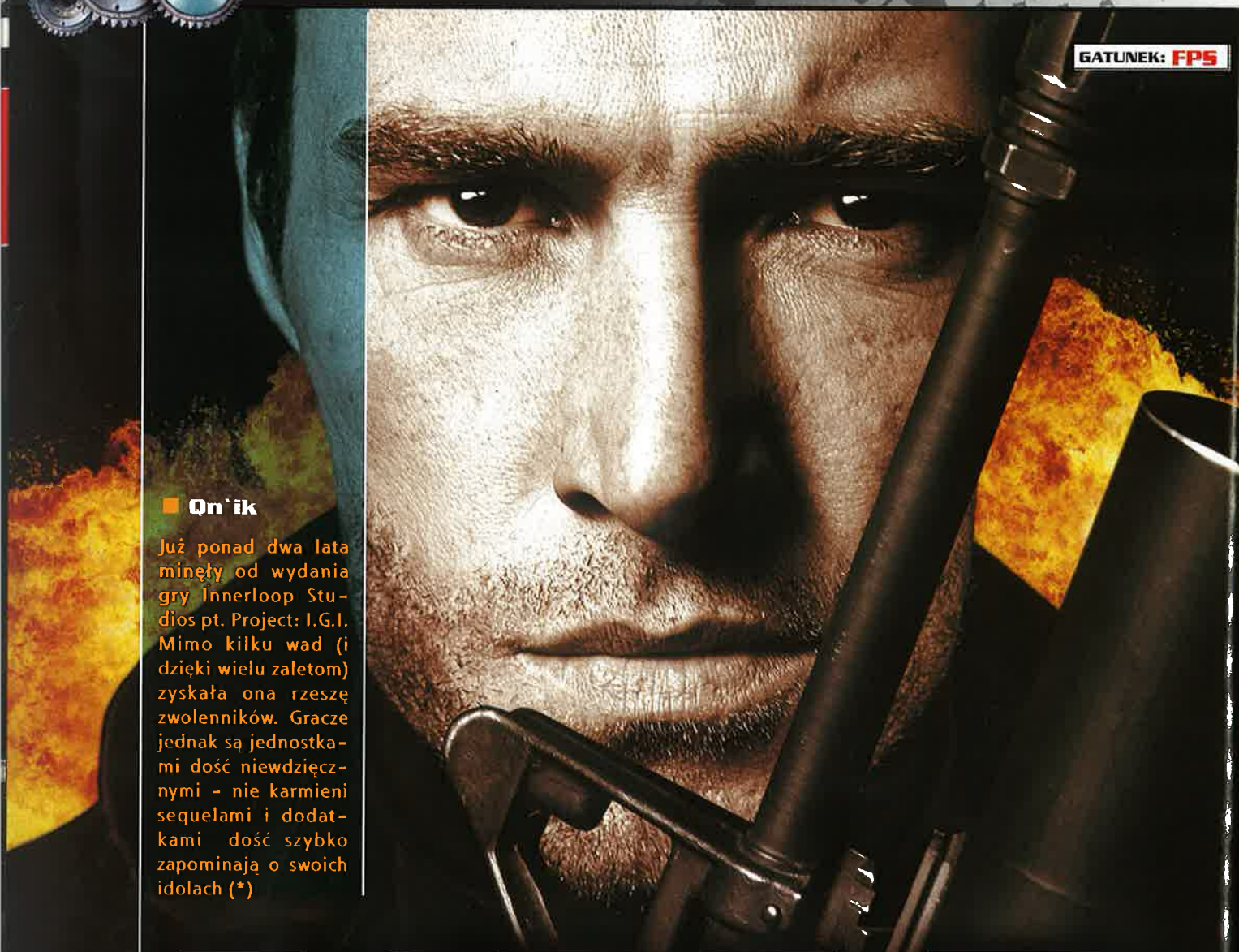
•Doskonałe gry komputerowe
•Pełne wersje
•W całości po polsku
•Rewelacyjna cena

Doskonała gra 9,99 Rewelacyjna cena

W serii kupisz także gry: TOCA, Tzar, The Settlers, Jekyll & Hyde,

Już w sprzedaży

GATUNEK: FPS



Qn`ik

Już ponad dwa lata minęły od wydania gry Innerloop Studios pt. Project: I.G.I. Mimo kilku wad (i dzięki wielu zaletom) zyskała ona rzeszę zwolenników. Gracze jednak są jednostkami dość niewdzięcznymi - nie karmieni sequelami i dodatkami dość szybko zapominają o swoich idolach (*)

IGI 2
COVERT STRIKE

Branża nie lubi próżni. Pozostawienie graczy bez sequeli to zakładanie samemu sobie pętli na szyję. Mimo to - wbrew pozorom - producenci Project IGI nie zasypiali gruszek w popiele przez dwa lata, a ciężko pracowali nad kontynuacją.

O nazwie słów kilka

Tajemniczy skrót IGI jest dość łatwy do rozszyfrowania i banalny zarazem: 'I'm Going In'. Jednak w zapowiedziach drugiej części gry autorzy piszą już o organizacji IGI, czyli: Institute for Geotactical Intelligence (czyli po prostu ogólnoświatowy wywiad), odżegnując się od pierwotnego znaczenia skrótu. Wielka szkoda, gdyż byłem bardzo ciekaw tłumaczenia - gra będzie dystrybuowana w Polsce przez CD-Projekt w całkowicie zlokalizowanej wersji językowej. Sam wysiliłem mózgownicę i postanowiłem się pobawić w tłumacza, zakończyłem jednak na tytule. Oto, co mi wyszło: „Projekt Wchodzę 2: Uderzenie z Ukrycia". Jeśli ekipa lokalizacyjna zechce, może całkowicie ów tytuł wykorzystać - wysokość należnych tantiem ustalimy przy okazji. Jeśli mimo to nie docenią mojej pracy, zawsze będę mógł ten znakomity tytuł sprzedać producentom filmów dla niewyżytych pełnoletnich.

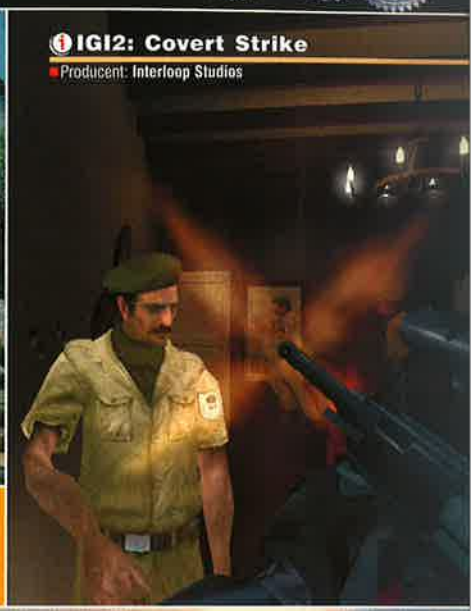
Pojawia się bohater

Odłóżmy jednak żartobliwe dywagacje na boku - czas przejść do tego, co oferuje gra. Wcielamy się w niej w skórę agenta Davida Jonesa. Po trudnym dzieciństwie wstąpił do armii. Jego wojskowa kariera trwała dziewięć lat, z czego trzy spędził w elitarnych jednostkach SAS. Odszedł po odniesieniu poważnych obrażeń w wyniku skoku spadochronowego. Gdy doszedł do siebie, zaciągnął się do IGI. W momencie szczytowym jego kariery Davidem Jonesem staje się gracz.

W to zagramy już wkrótce

Misje

Stojących przed nim zadań będzie aż dziewiętnaście, podzielonych na trzy kampanie. Agent wykonywać je będzie w trzech krajach: w Rosji, Libii i Chinach. Misje będą polegać przede wszystkim na dostaniu się za linię wroga i inwigilacji. Jones może liczyć na potężne wsparcie logistyczne ze strony IGI, ale już po wejściu w misję - tylko na siebie. Nowości w stosunku do poprzednika będzie cały szereg. Rozgrywkę uatrakcyjnić mają nowe elementy, takie jak niespotykane dotąd systemy bezpieczeństwa, czujniki, kamery i wszystko to, co może maksymalnie utrudnić graczom życie. Czyli – mniej strzelania, więcej kombinowania?



Po sieci

IGI 2 oczywiście będzie miało opcję gry dla wielu (maksymalnie szesnastu osób). Rywalizować będzie można tak przez sieć lokalną, jak i w Internecie. W produkcji postawiono na grę w zespołach, bazując jednocześnie na wszystkich atrakcjach znanych z trybu dla pojedynczego gracza.

Algorytm odpowiedzialny za AI został napisany całkowicie od nowa.

Poprawione błędy

Pierwszy Project IGI nieraz był wyklinany przez graczy za szereg usterek i złych rozwiązań. Autorzy wzięli sobie do serca reakcje graczy i ponoć w Covert Strike'u zlikwidowali wszelkie bolączki poprzednika. Największą była niewątpliwie niemożność zapisywania stanu gry w dowolnym momencie - czynności tej można było dokonać dopiero po pomyślnym ukończeniu misji (co powodowało niemałą frustrację u graczy, których zabijała jakaś zbłąkana kula pod sam koniec zadania). W IGI 2 będzie można zapisywać stan gry niemal w każdym momencie - mianowicie tylko w tych miejscach na planszy, które autorzy uznali za bezpieczne - tj. w których nie ma ryzyka, że gracz zaraz po załadowaniu gry padnie trupem. Swoją drogą, brak możliwości zrobienia save'u może być niezłym systemem wczesnego ostrzegania dla gracza...

Inną wielką wadą I'm Going In była - nie bójmy się tego słowa - kretyńska sztuczna inteligencja. Przeciwnicy potrafili nie zauważyć tudzież zupełnie zignorować śmierć kompana - nie widząc nic dziwnego w sytuacji, w której rozmówca pada na ziemię z przestrzeloną czaszką. Teraz algorytm odpowiedzialny za AI napisano całkowicie od nowa - i z wielkiej wady ma się przeistoczyć w atut gry.

Zapowiadany długi żywot

Autorzy przygotowują dodatkowo jeden bonus dla graczy, którym się znudzą misje single i partie multiplayerowe. Do gry zostanie od razu dołączony specjalny edytor, pozwalający w prosty sposób tworzyć nowe mody. Nie wątpię, że jeśli Project IGI 2 będzie choćby równie dobre, jak jej poprzednik, chętnych do tworzenia dodatków nie zabraknie. Kto wie, może nawet wielki Counter-Strike zostanie wreszcie zdetronizowany?

Zapowiada się zatem kolejna piękna gra FPS, która do odpalenia ponoć nie ma nawet wymagać jakiegoś mocarnego sprzętu. Będzie się już dało swobodnie grać na Pentium III 600 z 128 MB RAM-u. Nie jest to mało, ale jeśli spojrzymy na wymagania takiego np. Unreal 2...

(*) nie dotyczy Duke Nukem'a i paru innych gier.

GATUNEK: HACK`N`SLASH

Enclave

gem

W całym kurczącym się pecetowym biznesie jest jedna dobra rzecz - żadnemu z producentów coraz bardziej popularnych konsol (na 2 gry wydane na PC przypada 5 konsolowych) nie wydaje się on groźny i nie widzą oni przeciwwskazań do przenoszenia ich exclusives na blaszaki. Dzięki temu już możemy grać w Silent Hill 2, Grand Theft Auto III, Rallisport Challenge, a wkrótce także Vice City, Midtown Madness 3 czy... Enclave.

Nie musisz się obwiniać, jeśli Enclave jest dla ciebie jedynie pustym dźwiękiem. Ten znakomity tytuł pojawił się dotąd jedynie na konsoli z zielonym okiem - Xboksie, a ta, jak wiadomo, w Polsce oficjalnie nie istnieje. Ci jednak, którzy korzystają z otwartych pod tym względem granic i sprowadzili „cyklopa" z któregoś z krajów bardziej cywilizowanych, wiedzą, że tak jak warto było czekać na Enclave na Xboksa, tak też będzie z premierą pecetową.

Enclave klasyfikowane jest jako gra role-playing, jednak mimo jej wizualnego podobieństwa do Gothica - bliższa jest raczej Rune, Severance: Blade of Darkness czy nawet, we wszystkim prócz perspektywy, Dungeon Siege. Jest to, innymi słowy, ambitny hack & slash w najlepszym stylu. Rozgrywa się w magicznej krainie światła i ciemności, rozdzielnych nieskończenie głęboką szczeliną; świecie będącym niegdyś, i na zawsze, polem bitwy pomiędzy Złem - uosabianym przez demona Vatara i jego świtę, a Dobrem z - być może - naszym własnym bohaterem na czele. Piszę „być może" gdyż bohater gry – ten, który odważy się wyjść poza tytułową enklawę, miasto Celenheim, nie musi być wcale dobry. W Enclave PC bowiem, w przeciwieństwie od xboksowego oryginału, od samego początku istnieje możliwość wyboru własnej, dobrej lub złej ścieżki!

Opowiedzenie się po jednej ze stron tej odwiecznej opozycji moralnej dokona się poprzez wybór pierwszego bohatera, którym może być rycerz lub łotrzyk. Łącznie w grze wcielić się można w 12 postaci, razem w obydwu kampaniach, w tym m.in. panią druid i kuszniczką, ale i czarownika czy... lisza. Naturalnie każda z tych klas dysponuje własnymi zaletami i wadami. Najbardziej wyrazistą są chyba preferencje dotyczące broni wykorzystywanej przez bohaterów. I tak, rycerz polega na ciężkich zbrojach i mieczach, łowca - łuku, a łotrzyk - sztyletach.

Kolejną dobrą nowiną - po samej wieści, że Enclave pojawi się na innych platformach niż Xbox - jest fakt, że przeniesieniem na pecety zajęli się sami jej twórcy - Starbreeze Studios, a więc ludzie rzeczywiście żyjący w świecie Enklawy. Co więcej - mimo faktu, że nigdy wcześniej nie zajmowali się blaszakami, świadomi są oni wyjątkowości tej platformy i jej użytkowników. Dlatego też już na starcie rozmów z nimi pada obietnica, że Enclave PC ma całkowicie zmodyfikowany interfejs (walka w Enclave podobna jest do rozwiązań Rune czy Severance i rozgrywać się ma przy wykorzystaniu klawiatury i myszy). Wyeliminowana została również podstawa krytyki konsolowego oryginału i w wersji pecetowej save możliwy będzie w kilku miejscach na poziomie, nie zaś tylko na początku.

W to zagramy już wkrótce

Szlif dotknąć ma także poziomu trudności niektórych walk, dzięki czemu gra stać się ma stricte przyjemnością. Ponadto wykorzystane zostaną wszystkie możliwości obecnie panujących na rynku kart graficznych i świat Enclave ma być jeszcze bardziej wiarygodny, tj. bardziej szczegółowy i wyrazistszy (bardziej szczegółowe tekstury i lepsze modele postaci). Trudno mi jednak uwierzyć w to ostatnie zapewnienie, gdyż Enclave jest wciąż jedną z najładniejszych gier na Xboksa!

Najpoważniejszym atutem Enclave - we wszystkich jej wersjach - jest oprawa audio-wizualna. Gra, odpalona na Xboksie przyłączonym do zestawu audio kina domowego, śmiało może służyć demonstrowaniu możliwości tej konsoli. Pełna rozmachu muzyka, zmieniająca się w zależności od tempa rozgrywki, jest nieprawdopodobnie klimatyczna, a dbałość o najdrobniejsze choćby szczegóły w architekturze i swobodne posługiwanie się przez grę efektami w stylu światłocieni czy refleksów świetlnych na wodzie sprawiają, że świat gry staje się niezwykle wręcz... żywy.

Temu ostatniemu wrażeniu służy także spora liczba nadspodziewanie jak na hack & slash istotnych postaci niezależnych.

Podsumujmy i uzupełnijmy: Enclave PC to dwie niezależne kampanie składające się łącznie z 25 w znacznej mierze „modyfikowalnych" działaniami wojennymi poziomów. 12 bohaterów do wyboru i dziesiątki typów reagujących wiarygodnie na cięcia i miażdżenia przeciwników. Wreszcie ogromny arsenał konwencjonalnej i magicznej broni - dosłownie setki mieczów, toporów, tarcz oraz pancerzy. Słowem: świat fantasy w całej krasie. Naprawdę nie sposób chcieć czegoś więcej.

Enclave PC zostanie wydana przez Infogrames w marcu 2003 roku.

Enclave

- Producent: **Starbreeze Studios**

GATUNEK: FPS/AKCJA

Strident: The Shadow Front

Krzysztof „ComCo" Bartnik

Bezszelestnie przemykasz korytarzem. Kamuflaż działa idealnie – mała grupka żołnierzy rozpadła się już w okamgnieniu. Słyszysz kroki. Wrogi strażnik na horyzoncie! Energicznym ruchem "przyklejasz" się do sufitu. Cisza, spokój. Wstrzymujesz oddech. Żołnierzyk przechodzi jak na wiosennym spacerku. Lądujesz zaraz za nim i stalowym uściskiem pozbawiasz go przytomności. "Bułka z masłem", myślisz sobie i zjadliwy uśmieszek ląduje na twojej twarzy. Misja powoli dobiega końca...

Niewykrywalne misje szpiegowskie, dynamiczne pojedynki czy ostre strzelaniny staną się codziennością z premierą Stridenta, a powyższy opis ma wam jedynie uświadomić, co będzie was czekać w momencie otrzymania pełnej wersji. Ale po kolei, by niczego nie zapeszyć.

Trzecia wojna światowa nie przyniosła żadnego rozwiązania – stare konflikty pozostały, wybuchają nowe – uszczupliła się jedynie populacja na naszym globie. Kolejne walki mogły przynieść tylko zagładę, a panowie z ONZ doskonale zdawali sobie z tego sprawę. Aby "przyciszyć" rewolucyjne wystąpienia na Bliskim Wschodzie, powołano specjalną jednostkę – FIST. "Pięść" szybko zlikwidowała zwolenników otwartego konfliktu i przywróciła sytuację do normy. Niestety podczas jednej z rutynowych misji oddział FIST zaginął w tajemniczych okolicznościach. O ludziach zapomniano - pojawili się nowi, jednak sprawa nie była taka prosta. Podczas ataku na izraelską fabrykę robotów bojowych odnaleziono - rzekomo martwą - członkinię zaginionego oddziału. Udaje jej się uciec - i wypowiada wojnę swoim wrogom. Nie będzie jednak sama - do pomocy weźmie „najlepszego z najlepszych": ciebie, drogi Graczu.

Nasza heroska idealnie pasuje do własnej roboty – będzie cichutka i nie do wykrycia jak hotelowa pokojówka, mimo to jeżeli zajdzie taka potrzeba, potrafi strzelić między oczy, wymierzyć serię kopniaków, efektownie rzucić przez ramię i pożegnać „na dobranoc". Dzięki wysportowaniu i futurystycznemu wyposażeniu wykona również "podniebne" akrobacje oraz dalekie skoki. Śruba czy salto? Żaden problem. Najciekawiej zapowiada się zdolność człowieka-pająka (patent inside), czyli przyczepianie się do ściany lub sufitu. Wystarczy kilka uderzeń w klawiaturę i nasz przeciwnik nie będzie wiedział, z której strony oberwał!

Nie zabraknie również (niewielkich) elementów RPG. W dowolnym momencie gry zdecydujemy o trzech współczynnikach: sile, szybkości i obronie. W ten sposób zamiast walki, szybciutko czmychniemy przed ostrzałem wroga czy zabarykadujemy się w jednym z korytarzy. W końcu życie tajniaka nie składa się z samych sukcesów i lepiej wiedzieć, kiedy zostawić za sobą kłębek kurzu czy karteczkę z napisem "jestem w salonie Peuguota". Przed każdym zadaniem wybierzemy również rodzaj, ciężar i barwę zbroi, która zapewni nam (oprócz ochrony) niezły kamuflaż.

Autorzy przygotowują dla nas blisko 20 misji. Czeka nas wkradanie się do wrogich baz, szybkie ucieczki, eskortowanie sojuszników, a także "normalna" ofensywa. Własne umiejętności przećwiczymy na kilkunastu rodzajach przeciwników: zaczynając od standardowych żołnierzy, poprzez genetycznie wyhodowane mutanty, a na cyborgach kończąc. Do tego zestawu dojdą jeszcze rozmaite pojazdy (vide czołgi, śmigłowce, ruchome działka itp.) – trzeba się będzie nieźle napocić, aby wyjść z takiego starcia w jednym kawałku!

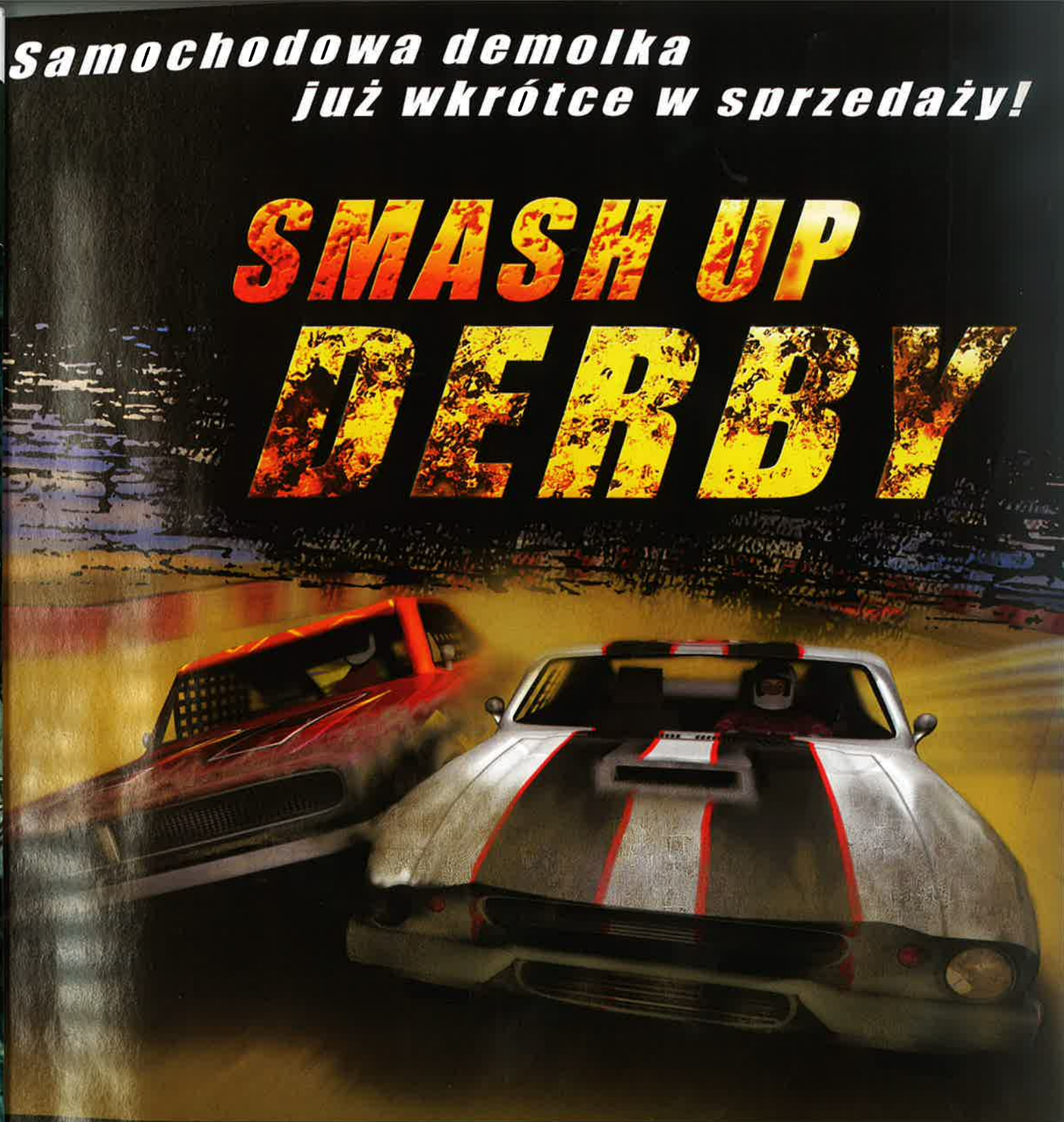
Jeżeli rozwiązanie siłowe zawiedzie (buu...), będziemy musieli poszukać innej drogi – użyjemy sieci wentylacyjnej czy włamiemy się do pokoju kontrolnego i wyłączymy zabezpieczenia zagrażające powodzeniu misji. Akcję w grze będziemy obserwować zza pleców głównej bohaterki (TPP), jednak w momencie sięgania po broń, gra przełączy się na widok FPP, który znacznie ułatwi nam celowanie.

Równie ciekawie zapowiadają się zmagania w trybie multiplayer. Tutaj trudność rozgrywki będzie polegała na odpowiednim zgraniu członków grupy. Np. kiedy będziemy "uciszać" strażników, kto zajmie się wyłączeniem alarmu czy wywoła sztuczne zamieszanie w odległej części fortecy, by odwrócić uwagę wroga od naszych działań. Jak na razie, twórcy ujawnili jedynie dwie dodatkowe postacie: snajpera i żołnierza-cyborga, nie podając żadnych szczegółów na ich temat. Prace nad Strident: The Shadow Front idą już pełną parą, a całość powinna zawitać w sklepach już w trzecim kwartale 2003 roku. Czego i wam, i sobie, życzę!

Strident: The Shadow Front
Producent: **Phantagram**

Samochodowa demolka
już wkrótce w sprzedaży!

SMASH UP DERBY



0 zdecydowanie różnych samochodów • 28 tras w tym tory rajdowe, krosowe oraz specjalne: areny i garaże • realistyczny
odel samochodu z deformacją karoserii oraz odpadającymi elementami nadwozia • bogate efekty specjalne • rozbudowana opcja
ningu • prędkości do 300 km na godzinę • tryb kariery dla pojedynczego gracza • tryb gry wieloosobowej przez sieć LAN oraz Internet

city

ta w całości na polsku

Kiedy studio Pyro Games, odpowiedzialne za fenomenalne gry z serii Commandos, obwieściło rozpoczęcie prac nad strategią Praetorians, osadzoną w realiach Cesarstwa Rzymskiego, wśród fanów tego rodzaju gier zawrzało. Biorąc pod uwagę jakość wcześniejszych produkcji Pyro, zapowiadała się kolejna bardzo dobra, a przede wszystkim oryginalna produkcja. Niedawno mieliśmy okazję zapoznać się z zaawansowaną wersją kodu Praetorians, była więc sposobność, by zweryfikować większość naszych oczekiwań co do tej gry.

Doktor Dość

GATUNEK: RTS

PRAETORIANS

Wersja, którą zaprezentował polski dystrybutor Praetorians, to składający się z czterech misji tutorial, trzy duże misje kampanii, tryby skirmish oraz dla wielu graczy, który z braku serwera na razie nie funkcjonuje. To, co mogliśmy ocenić, to przede wszystkim sposób prowadzenia rozgrywki, zakres dostępnych poleceń, funkcjonalność interfejsu oraz poziom sztucznej inteligencji reprezentowany przez gracza komputerowego.

Okręgi wyznaczają obszar działania centuriona i medyka.

Upadek mitu, zmierzch RTS-ów?

Od razu przy tej okazji upadł mit o tym, że Praetorians to gra w wyjątkowy sposób oryginalna. Nic bardziej mylnego – tak tradycyjnego RTS-a nie mieliśmy okazji testować już od dłuższego czasu... a konkretniej od czasów Age Of Mythology i Warcraft III.

Abstrahując od najnowszej produkcji studia Pyro, w ostatnim czasie przygotowano aż trzy bardzo dobre RTS-y, które dość ściśle trzymają się wytycznych kanonu gatunku i eksploatują wszelkie charakterystyczne dlań pomysły oraz... nie wnoszą tu nic nowego. Może to oznaczać albo renesans RTS-ów, tym razem jednak realizowanych na bardzo wysokim poziomie, albo coś wręcz przeciwnego - kres tego typu gier. Wtedy to wspomniane wcześniej produkcje, a wraz z nimi Praetorians, byłyby raczej łabędzim śpiewem real-time strategy games, czego oczywiście ani twórcom takich gier, ani ich fanom nie życzę.

Siły specjalne

Wróćmy jednak do Praetorians. Gra ma pozwolić na wprowadzenie do rozgrywki wojsk jednej z trzech nacji – Rzymian, Barbarzyńców, Egipcjan. Niestety w każdej misji kampanii w wersji beta gracz stawał po stronie Rzymian i głównie te jednostki dane nam było poznać. Równocześnie Egipcjanie i barbarzyńcy stawali się przeciwnikami Rzymian; oczywiście można ich również wybrać w trybie skirmish, co pozwala na niepełną, ale jak sądzę, dość trafną ocenę jednostek występujących w grze u każdej ze stron.

Jednostki podzielone są w Praetorians na dwie podstawowe grupy – zwyczajne i specjalne. Jednostki specjalne to coś jakby bohaterowie w innych RTS-ach, cały taki „oddział" składa się z jednej postaci - mało odpornej na ataki, ale z naprawdę wyjątkowymi umiejętnościami. Dobrym przykładem jest tu zwiadowca z sokołem na ramieniu. Ptaszysko można wypuścić w dowolne miejsce zaznaczone na mapie, by móc się z jego pomocą zorientować, jak kształtują się siły nieprzyjaciela. Jeśli wrogowie ukrywają się w lesie – nawet sokół ich nie zobaczy, ale w takim przypadku z pomocą przychodzi zwiadowca z wilkiem. Czworonoga również można wysłać na przeszpiegi – właśnie do lasu – a jeśli wśród drzew wykryje przeciwnika, oddziały tegoż pojawią się w postaci zielonych sylwetek.

Równie pomocne – a może nawet bardziej – są inne jednostki specjalne, choćby medyk (u barbarzyńców druid) i centaur. Obszar działania obu wyznaczony jest przez okręgi, jakie ich otaczają – w przypadku tego pierwszego jednostki znajdujące się pod jego wpływem odzyskują „punkty życia" (poza nimi jednostka ma jeszcze punkty kondycji, określające aktualny stan zmęczenia), w przypadku drugiego - skuteczniej walczą. Centaur jest także potrzebny do zajmowania wiosek - bez niego, nawet niszcząc umocnienia przeciwnika w osadzie, nie będziesz mógł jej opanować (czytaj: wykorzystywać jej mieszkańców do tworzenia nowych oddziałów).

Pięć misji z głównego trybu gry - to wszystko, co jest na razie dostępne.

W grze przemieszczasz nieraz wiele jednostek naraz.

By zająć osadę, musisz w jej pobliżu zbudować garnizon. To pozwala też na werbowanie wieśniaków do wojska.

Talenty starożytnych

Przyjmując wcześniej ramy podziału na jednostki zwyczajne i specjalne, trochę skrzywdziłem te pierwsze, bowiem również te typowe oddziały mają pewne unikatowe umiejętności. Auxiliaries, najbardziej podstawowy oddział, poza zastosowaniami bojowymi wykorzystywany jest także do budowy umocnień, mostów i wznoszenia innych konstrukcji. Pozostałe mają zazwyczaj co najmniej jeden wyjątkowy i charakterystyczny tylko dla nich atak – np. gladiatorzy rzucają siecią. Ponieważ jednostki typu Auxiliary są bardzo ważne w każdej z misji – tylko one mogą np. budować umocnienia, które symbolicznie wyrażają przejęcie osady – każdy oddział o większej sile można w dowolnym momencie zdegradować... czy raczej zamienić właśnie w Auxiliaries.

Z drugiej strony, możliwa jest także swoista promocja, w wyniku której wybrany oddział zamienią się w jednostkę centuriona. Zróżnicowanie oddziałów i ich specjalne talenty pozwalają na opracowanie ciekawej strategii walki z przeciwnikiem, dostosowaną do osobistych preferencji każdego z graczy.

Jedyny kłopot, jaki sprawiają jednostki, to różne tempo przemieszczania się każdej. W tej grze niekiedy po mapie porusza się kilkanaście sporych oddziałów jednocześnie - istotny jest tu szyk, w jakim są one ustawione (kiedy np. opancerzone jednostki chronią znajdujące się w środku formacji jednostki specjalne), ale przy odmiennych prędkościach maszerowania trudno szyk utrzymać. To w ogóle słabość RTS-ów i dziwię się, że nikt jeszcze nie wpadł na pomysł, aby zaistniał w grze tryb marszu, w którym jednostki danej formacji przemieszczałyby się tak szybko jak najwolniejsza z nich, zachowując jednocześnie ordynek...

Klasyka, jakich mało

Skupiłem się na jednostkach z tego powodu, iż jest to chyba najciekawszy element tej gry, jednocześnie ten, który najbardziej wyróżnia ją spośród konkurencji. Poza tym bowiem Praetorians to klasyczny RTS, oferujący sposób prowadzenia rozgrywki znany już od lat – stawia wyzwania, z którymi większość wytrawnych graczy spotkało się już wielokrotnie. Ten brak oryginalności był dla mnie największą wadą Praetorians - jedyną poważną, jaka rzuciła mi się w oczy po tych kilku godzinach grania. O ile seria Commandos była na swój sposób oryginalna („rewolucyjna" byłoby jednak słowem o zbyt dużym ciężarze gatunkowym), tak Praetorians nie odkrywa Ameryki, przemierza wody dawno już zbadane. Próby przełamania tej wtórności widać we wprowadzonych do gry oblężeniach zamków, kiedy to gracz musi wykorzystać cały potencjał wojska, by przełamać obronę ufortyfikowanych wrogów. Te fragmenty gry są bardzo interesujące i stanowią nie lada wyzwanie, jak i pobudzają do intelektualnego wysiłku, jednocześnie zaś nie są uciążliwe w rozgrywaniu ich (jednostki automatycznie dobierają odpowiednie do sytuacji zachowania – np. łucznicy strzelają do drewnianych konstrukcji i samoczynnie zapalają strzały). No, i to już też było w Stronghold...

Jak już wspominałem, w udostępnionym kodzie brakowało większej, chronologicznie ułożonej kampanii - trudno więc wyrokować, jaka będzie ostateczna struktura gry. Zeznaniach na ten temat również się różnią, trudno więc tak naprawdę przewidzieć, czy gra podzielona będzie na trzy oddzielne kampanie, czy też strony konfliktu, po której opowie się gracz, będzie się zmieniała po kilku misjach (tak jak w ostatnim Warcrafcie czy Age Of Mythology). Początkowo twórcy gry zapowiadali, że kolejne misje nie będą połączone, jednak wszystko wskazuje na to, że będzie je spinała jakaś fabuła - plansze samouczka tworzą fabularnie jedną całość. Ponieważ sama rozgrywka jest bardzo typowa dla gatunku RTS, istotnym, wręcz decydującym czynnikiem dla powodzeniu gry będzie właśnie sposób, w jaki zostaną skonstruowane poszczególne misje, oraz to, czy cała kampania będzie w stanie utrzymać uwagę gracza przez dłuższy czas. Tego jednak w chwili obecnej ocenić jeszcze nie można.

I ty, Brutusie?

Obecna wersja kodu Praetorians pozwala oczekiwać dopracowanej gry z gatunku RTS, która jednak nie zmieni sposobu, w jaki gramy w strategie czasu rzeczywistego. Mój entuzjazm i oczekiwania co do tego tytułu nieco osłabły - zdaje się, że to kolejna produkcja, która rozminęła się z czasem. Zbyt wiele poświęcono jej przygotowaniom (anonsowaliśmy ją już na E2001...), by mogła stać się przełomem, jaki zapowiadano na początku prac.

Z drugiej strony, sami przyznacie, że akurat w przypadku gier komputerowych oryginalność, choć istotna, nie jest najważniejsza, a jeśli Praetorians pozbawiony będzie błędów, niedoróbek i felerów, może stać się naprawdę mocną pozycją w gatunku. To jednak zweryfikuje recenzja finalnej wersji gry – miejmy nadzieję, że już za miesiąc.

Praetorians
Producent: Pyro/Eidos

GATUNEK: STRATEGIA

Hearts of Iron

Michał Łukasiewicz

Jest rok 1936. Świat przygotowuje się do walki. Któż jest w stanie wyobrazić sobie horror, jaki nastąpi... gdy kończy się dyplomacja i rozpoczyna się wojna...

Beta Hearts of Iron niczym mnie nie zaskoczyła. Wiedziałem, czego się po niej spodziewać: oczekiwałem gry do bólu realistycznej i przeraźliwie skomplikowanej. Złożoność produktu miejscami wręcz odpycha mniej obytych z gatunkiem (czyt. Europą Universalis) graczy. „Wszystko jest dla ludzi" - powtarzałem sobie w myślach i toczyłem walkę z wcale nie tak przejrzystym interfejsem, próbując nie dopuścić do rychłego obalenia rządów niejakiego Michała Ł. Ale po kolei...

Symulacja II wojny

Twórcy kierowali się ideą stworzenia wiernego symulatora II wojny światowej, który bazowałby na znanym i cenionym silniku EU. Zatem Paradox skazał miłośników poprzednich własnych gier na podróż w odległą... przyszłość. Obie gry wiele łączy, ale i sporo dzieli.

Cierpliwość required

Punktem wyjścia, nawet dla gracza „po przejściach", będzie tutorial. Podzielono go na sześć rozdziałów, z czego każdy „zajmuje się" innym aspektem gry. Poczynając od zapoznania się z interfejsem, samouczek wyjaśnia podstawowe zasady dyplomacji, zarządzania armią oraz wpływania na gospodarkę, która stanowi główny wyznacznik siły państwa. Prowadzeni za rączkę krok po kroku poznajemy fundamentalne reguły zabawy i choć wydaje się, że to dużo, po zajęciu się single playerem złudzenie takie mija, a zaczyna się prawdziwy sprawdzian wytrwałości. Pozbawieni tej cechy długo przy Hearts of Iron nie usiedzą.

Globalna akcja

Obszarem działań jest tu cały glob. Nie zostajemy ograniczeni do wyboru jednej z głównych stron konfliktu. Możemy grać jako przywódca dowolnej nacji (oczywiście zachowano ówczesne nazwy oraz terytoria nawet najbardziej egzotycznych państewek, zaś każde z nich scharakteryzowano krótką notką historyczną), aczkolwiek i tak wyjdzie w praniu, w kierunku których poglądów dryfujemy. A wiadomo, że w II w. ś. wykształciły się trzy fronty: demokraci, faszyści (państwa osi) i komuniści. Przyłączenie się do któregokolwiek z nich wymusza nieco inny sposób zarządzania państwem, o czym - na przykładzie dysponowania pieniędzmi - przekonujemy się już w tutorialu.

Za czynnik nie do przecenienia uznać należy rozwój technologii. Lista oczekujących wynalazków prezentuje się tutaj imponująco. By nie pozwolić przeciwnikom odskoczyć na niebezpieczną odległość, samodzielnie trzeba dbać o to, aby pilnie się rozwijać, dużo, dużo pilniej niż w Europa Universalis.

Nie ma lekko!

Rozgrywkę dodatkowo utrudnia konieczność dbania o najważniejsze funkcje (i ich przedstawicieli) w państwie, takie jak premier, minister spraw zagranicznych, inspektor sił zbrojnych czy dowódca lotnictwa. Rzecz jasna, na urzędach tych domyślnie widzimy postacie historyczne. Cieszy, że czołowi politycy tamtego okresu znaleźli się w grze - zamieszczono o nich kilkuzdaniowe info, a często nawet zdjęcie. Jako że szkoła nie tylko „óczy" ale i (wbrew pozorom) ;) uczy, mogłem sprawdzić - a nie jestem jakimś zapalonym historykiem - czy autorzy przypadkiem „nie polecieli sobie w kulki" i nie wyssali z palca nazwiska. I jeśli chodzi o Polaków, muszę ze zdumieniem przyznać, iż nie! Polska pępkiem świata nie jest, a więc o zgodność historyczną przywódców wielkich mocarstw mogę być spokojny. Natomiast liderów państw o marginalnym znaczeniu (jak np. Afganistan) reprezentują „czarne cienie". Rozbawiła mnie towarzysząca im adnotacja „To człowiek-zjawa. Nikt nigdy o nim nie słyszał i nikt nie pamięta, jak wygląda. Jest znany absolutnie za nic". Jak znam życie, nie będzie tego w wersji sklepowej. Szkoda. :)

Europa UniWARsalis

Co zaś się tyczy technicznej strony gry, trzeba przyznać, że niewiele się w tej materii zmieniło od czasów Europy Universalis. Interfejs nieco przemodelowano, lecz zasadniczo skrywa on zbliżone funkcje pod podobną maską. Mapa główna różni się chyba wyłącznie zarysem granic oraz powierzchnią, jaką ilustruje (wiadomo, obszar gry znacznie się powiększył). W kwestii grafiki nie widać postępu (nadal jest niezła i tylko niezła - jak na strategię), natomiast muzyka... cóż, ścieżka dźwiękowa to 23 utwory wspaniale oddające ducha minionej epoki. Na pewno przypadną wam do gustu.

Miła niespodzianka

Pisałem, że nic mnie nie zaskoczyło, ale jednak - pewna niespodzianka jest. Tyczy się ona trybu gry wieloosobowej, który - wedle wcześniejszych informacji - miał być dostępny jedynie poprzez serwery Valkyrienet. Okazuje się jednak, że beta umożliwia również rozgrywki w sieci lokalnej. Czy zostały one zaimpletowane jedynie na potrzeby testów, czy też zostaną na dłużej? - teraz nie odpowiem wam na to pytanie. Sami się przekonacie już wkrótce, bowiem polska premiera lada dzień. Szykuje się uczta dla maniaków oraz... „kolejna gra, w którą nie zagram" dla przeciętnych, szarych posiadaczy przeciętnych, szarych komórek, którzy nie przesiadują przy jednej grze miesiącami.

Hearts of Iron

Producent: Paradox Entertainment

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Ma na imię Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

PL WERSJA POLSKA

Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

Ubi Soft

www.ubi.com

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

W Polanach 2 czuć słowiańską duszę, w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa.

GATUNEK: RTS

Polanie II

Qn`ik

Na sequel pierwszej polskiej gry RTS czekamy już bardzo długo. Robi się on jednak od początku 2001 roku, a premiera była zapowiadana na drugi kwartał 2002. Na szczęście prac nad grą nie zawieszono, po prostu przesunięto termin jej wydania. Teraz jest już pewny, do redakcji bowiem dotarła wersja beta. Muszę przyznać, że zapowiada się niezgorsza rozrywka!

W Polanach 2 czuć słowiańską duszę, w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa. Cała fabuła jest osadzona w świecie średniowiecznym i nieco przypominającym ten znany z kultowego komiksu Janusza Christy. Nawet imiona postaci są jakieś znajome - spotkamy tu Mirmiłów, Mirków, Maćków, Zbyszków, a nawet Jurandów (jeszcze sprzed interwencji PCK, na szczęście). Aby nie było nieporozumień, gra nie jest kierowana li tylko na rynek polski. Na zachodzie nazywać się będzie KnightShift. Cieszy mnie niezmiernie, że mimo wszystko pierwszy tytuł gry to Polanie 2, więc polska gra nie jest robiona na zachodni rynek, a później lokalizowana. To brzmi jak jakiś mało śmieszny żart, ale niestety - ostatnio była to częsta praktyka.

Psycho(i)zabawa

A teraz, drogi czytelniku, jako odpoczynek od tego tekstu zamieszczam pomysł na małą zabawę. Przeczytaj i szybko odpowiadaj na następujące pytania:

- Jakiego koloru jest cukier?
- Jakiego koloru jest zwykle papier?
- Jakiego koloru są zwykle chmury?
- W jakim kolorze produkuje się najwięcej prześcieradeł?
- Jakiego koloru jest większość sufitów?
- Jakiego koloru jest mąka?
- Co pije krowa?

Polanie 2
Producent: Topware

Demaskacja, czyli o upodobaniach gastronomicznych krów

Nie, drogi czytelniku. Krowa nie pije mleka, ale wodę. Pociesz się jednak, że nie jesteś jedynym, który o tym nie wie - z tego samego założenia wyszli twórcy sequela Polan. Otóż, głównym surowcem, dzięki któremu wszystko może być produkowane, jest mleko, naturalnie dostarczane przez krowy. Co ciekawe, nawet krowę można wyprodukować tylko wtedy, gdy w „bańce" jest wystarczająca ilość białego i jakże smacznego płynu. Tak, tak, mleko jest jedynym dostępnym zasobem, dzięki któremu można nawet wykonać... drogę. To już prawie Mleczna Droga będzie...

Trochę mnie to rozwiązanie dziwi, choć przyznać muszę, że źle mi z tym nie było. Jednakże bardziej naturalne wydaje mi się to, aby głównym surowcem było drewno. Zwłaszcza że podstawową i najtańszą jednostką jest tu drwal. Mimo to tradycja zobowiązuje - w pierwszych Polanach najpopularniejszą postacią była krowa, nie mogło jej również zabraknąć w sequelu. Krów należy naprodukować sporo, ale nieco skuteczniejszym rozwiązaniem będzie wynajęcie pastuszka. Taki mały chłopiec, a mućki przy nim zwiększają dzienną produkcję o 100%!

W (krowiej) kupie raźniej!

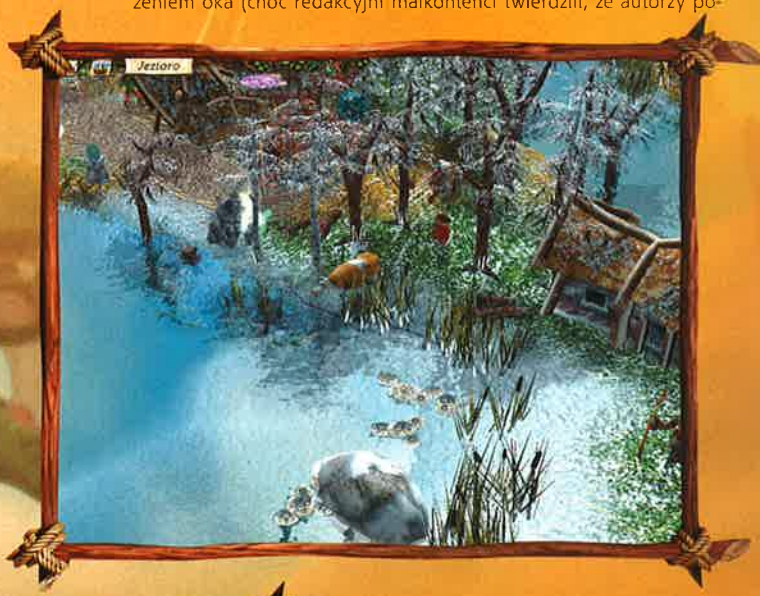
Wersja beta, którą miałem przyjemność testować, jest już bardzo zaawansowana - np. interfejs gry wygląda właściwie już na zakończony, i to jest niestety spora wada, gdyż świadczy to o tym, że liczba dostępnych w grze jednostek zamyka się w 18, przy czym tylko kilka to wojowie, inne postaci to np. ...teściowa. Mimo wielkiego wałka, który dzierży w dłoni, nie jest ona groźna dla jednostek przeciwnika. Za to gdy kręci się po wiosce, dziwnym zbiegiem okoliczności drwale pracują znacznie wydajniej niż zwykle. Poza tym teściowa jest jedyną postacią, która może zająć budynki przeciwnika - przy czym gdy już do jakiegoś wejdzie, musi tam pozostać „na amen".

Czym się różni krowa od elfa?

Polanie nie są typową strategią w czasie rzeczywistym - jest to raczej udany miks tejże z RPG. Podobnie jak w WarCrafcie, gra ma dwa oblicza: kampanię i pojedynczą potyczkę. O ile ta pierwsza na początku przypomina rasowego erpega, to już druga stanowi powrót do korzeni - gracze zaczynają w różnych częściach mapy z dwoma drwalami, krowami i oborą, rozbudowują bazę, by po jakimś czasie przeprowadzić morderczy atak na wroga. Zasady są proste (przy czym w Polanach nieco jeszcze pokomplikowane przez opcje, jakie daje dyplomacja - można zawrzeć sojusz z przeciwnikiem, by pokonać wspólnie innego) i przejrzyste, rozgrywka szybka i jednocześnie bardzo wciągająca – zwłaszcza gdy się walczy przeciwko żywym przeciwnikom. Zupełnie inaczej wygląda gra w trybie dla pojedynczego gracza - tu miałem deja vu - toż to nieco zmodyfikowany WarCraft!

Jak chłop krowie na granicy

Fabuła Polan nie jest zanadto skomplikowana. Można by wręcz rzec, że producenci dokleili ją do gry na samym końcu pracy. Być może nie jest to nawet mylne wrażenie, ale o dziwo - wcale w zabawie nie przeszkadza. Pamiętać należy, że Polanie to gra tworzona z przymrużeniem oka (choć redakcyjni malkontenci twierdzili, że autorzy powinni pójść na całość i wódkę uczynić podstawowym surowcem...), więc nieco infantylne i w gruncie rzeczy naiwne wypowiedzi głównych bohaterów nie powinny tu nikomu psuć zabawy.



Fabuła kręci się wokół złego Kościeja, który to strasznie miesza w fantastycznym świecie. Nikt nie czuje się bezpieczny, nawet krowy dają zsiadłe mleko - ot, standard. Dobry czarownik jednak wezwał z niebytu Mirka - jedynego bohatera, księcia, który może uratować świat. Na początku Mirko podróżuje sam, poszukując drużyny. Po wykonaniu kilku prostych zadań, polegających zawsze na wyrżnięciu jakiejś liczby przeciwników, dostaje poważniejszą misję - ma pilnować wioski przed atakującymi ją hordami wilków i magów, ma już możliwość wyćwiczenia nowych postaci i stawiania budynków. Później zaś... tak szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, co będzie później, bo po pokonaniu grupy magów i udaniu się do teleportu skończyły się atrakcje przygotowane przez autorów w becie.

Móóó(wimy)!

Nie wiem, jak będzie w wersji pełnej, ale w becie postacie nie wydawały z siebie żadnych dźwięków - poza okrzykami bojowymi. Fabułę pchają do przodu cut-scenki zrealizowane w stylu komiksowym, czyli treści dialogów pojawiają się w chmurce nad postaciami. Teksty są stylizowane na polską mowę sprzed tysiąca lat - trzeba przyznać, nie najgorzej. Inna rzecz, że czasem zdarzają się w dialogach oCHydne błędy ortograficzne - miejmy nadzieję, że tylko w wersji beta.

Krowa dostosowana do standardów UE

Mam nadzieję, że gra okaże się dla wydawcy wysoko dojną krową. A żeby tak się stało, musi zostać wydana na Zachodzie - i tam osiągnąć sukces. Dystrybutora już ma, promocja też zapewniona (polecam stronę www.knightshift.com) - tylko czekać na premierę i pierwsze recenzje. Oby przychylne.

GATUNEK: RTS

STRONGHOLD CRUSADER

FIREFLY STUDIOS

■ Pepin Krootki

Palestyna jest ziemią przeklętą. Paradoksalnie między innymi dlatego, że dla wielu jest przede wszystkim ziemią świętą. Dla zbyt wielu. Chrześcijanin widzi w niej miejsce urodzin i śmierci Chrystusa, Żyd „ziemię obiecaną" ojców, Mahometanin miejsce, dokąd prorok został cudownie przeniesiony na krótko przed ucieczką do Jatrib. Amerykanin otacza ziemię świętą szczególną czcią, ponieważ całkiem blisko znajduje się ropa, a Rosjanin do niedawna widział w niej świetne miejsce, by pokrzyżować plany Amerykaninowi. Jak widzicie - tam nie może być spokojnie. Przyjrzyjmy się, jak to było przed wiekami.

Twierdza była strategią troszkę inną niż wszystkie. Mimo iż nie olśniewała grafiką czy śmiałymi rewolucyjnymi rozwiązaniami, nie była też pozycją wtórną. Ot, po prostu dobra gra dla strategów „budowniczych", osób kochających dłubaninę w rozmaitych współczynnikach i statystykach, wyjadaczy, którym nie zawróci w głowie byle graficzna błyskotka. Nowa edycja Twierdzy przeniesie nas w czasy wypraw krzyżowych, kiedy to wspomniane we wstępie okolice po raz kolejny stały się areną doniosłych, dziejowych wydarzeń (przyczyny bólu głowy wśród współczesnej dziatwy szkolnej).

Twierdza: Krucjata zasadniczo nie jest żadnym „dodatkiem", lecz samodzielnym (niewymagającym pełnej wersji) wydaniem, z nowymi kampaniami i trybami gry. Sama rozgrywka może i nie uległa kapitalnym zmianom, ale specyfika teatru działań odcisnęła na niej piętno. Inaczej niż w Europie, rolnictwo rozwijamy tylko w nielicznych oazach, a drewno jest towarem deficytowym. Na szczęście kamienia i rud metali zwykle jest pod dostatkiem. A nowe jednostki wnoszą do zabawy pewien powiew świeżości. Szczególnie polecam asasynów, którzy choć leją się raczej kiepsko - potrafią wspinać się po murach obronnych. Idealna sprawa do przeprowadzenia dywersji na tyłach wroga.

Jeśli Krucjata będzie twoim pierwszym spotkaniem z grą firmy Firefly Studios, proponuję rozpocząć zabawę od trybu Freebuild. Żółtodzioby mogą się tu spokojnie zapoznać z wszystkimi aspektami gry i nie martwić zbytnio o bezpieczeństwo sioła. Ambitniejszym autorzy polecają cztery kampanie składające się z bitew opartych na wydarzeniach historycznych. I tak, pierwsza z nich pozwala stanąć na czele armii krzyżowców podczas pierwszej krucjaty. W kolejnej kampanii gracz odnajdzie się po drugiej stronie barykady, by jako legendarny Saladyn odeprzeć atak chrześcijan. Trzecia Krucjata, zwana także „krucjatą królów" - to już nie przelewki. Król Ryszard Lwie Serce nie oddaje łatwo pola, choć jego szeregi przybywają do ziemi świętej zdziesiątkowane i wycieńczone. W ostatniej kampanii znów stajemy po stronie Arabów, by przypuścić szturm na państwa krzyżowców, które zdążyły już okrzepnąć i nabrać sił. Wielka szkoda, że kampanie nie uwzględniają bitew innych niż oblężenia. Z drugiej strony - przestarzały system walki sprawiłby, że takie batalie wyglądałyby raczej żałośnie. Fundamentalne zmiany zaszły w trybie potyczki (Skirmish). Możemy tu - tak jak do tej pory - rozegrać pojedynczą i liniową kampanię składającą się z pięćdziesięciu starć o rosnącym poziomie złożoności oraz trudności lub partię z komputerowymi przeciwnikami rozbudowującymi się równolegle na jednej mapie. To ostatnie rozwiązanie, które stanowi nowość w stosunku do poprzedniej Twierdzy, od razu mnie zaintrygowało.

Wszelako błyskawicznie okazało się, że nawet największe mapy są za małe, by taki pojedynek miał jakiś sens. Adwersarze rozbudowują się za blisko siebie, brak strefy buforowej między rywalami, a cała farsa szybko kończy się krwawą jatką. Ponieważ nie uświadczymy tu czarnej mgły zasnuwającej niezbadane obszary mapy, diabli biorą efekt zaskoczenia. Możemy za to dowolnie podglądać to, co dobrego wybudowali oponenci.

Allah jest wielki - zamęt na polu bitwy też. Niestety sądząc po wersji beta, nieznacznie tylko poprawiono algorytmy rządzące zachowaniem żołnierzy, a te są już doprawdy średniowieczne. Ponadto jako recenzent powinienem się też przyczepić do wymagań sprzętowych (tych rzeczywistych). Wprawdzie staram się tu opisać jedynie wersję beta, ale jak pamiętam - w poprzedniej Twierdzy też było z tym nie najlepiej. A przecież nie znajdziemy tu ani super-, hipertrójwymiarowej grafiki, ani mocno zaawansowanej sztucznej inteligencji, które to czynniki mogłyby usprawiedliwić taki stan rzeczy.

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całejki internetowe, sklepy komputerowe
księgarnie grafinie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.COM.PL

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, ACTION PLUS str.7 i CD ACTION

PLAY CENTR

Gry wysyłamy w dniu zamówienia
Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
Do paczki doliczamy 8 zł (koszt przesyłki)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne teksturowe pudełko

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 OIL TYCOON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami sztandowymi. *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy.

SKLEP

PROMOCJE

RALLY CH. EXTREME 19zł

SIMS ZWIERZAKI 67zł

NEVERWINTER NIGHTS 109zł

LORD OF THE RINGS 109zł

Samochodowy Atlas Europy 2003 Wyznacza trasy przejazdu oraz ich odległości. Program może pokazać najkrótsza trasę lub najszybszą. Może pomóc nam znaleźć szukana miejscowość, powiększyć wybrany fragment mapy i wydrukować.

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 19zł

MORROWIND 85zł

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC 118zł

MEDAL OF HONOR SPEARHEAD 67zł

NOWOŚCI

RALLISPORT CHALLENGE 143zł

HEGEMONIA 62zł

Gra strategiczna. Jako dowódca floty, będziesz musiał odkrywać i zdobywać galaktykę, planować kolonizację, terra-formować planety, zarządzać zasobami i decydować o kierunku rozwoju badań naukowych.

SYBERIA 68zł

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 143zł

SNAJPER 53zł

WŁADCA PIERŚCIENI DWIE WIEŻE PRZEWODNIK MULTIMEDIALNY
- Informacje o bohaterach trylogii
- Informacje o Śródziemiu
- Quiz wiedzy o świecie Tolkiena
- Możliwość przygotowania i drukowania własnych kalendarzy, ulotek i innych publikacji
62zł

MODI & NANNA 44zł

DEMONIC SPEEDWAY 54zł

EXCESSIVE SPEED

Excessive Speed to wyścigi małych samochodzików połączone z elementami strzelanki. Szybka i dynamiczna akcja, duża prędkość, oraz znakomite efekty pirotechniczne zapewniają dobrą zabawę przez wiele godzin! Na drodze znajdziesz... pociski, działka strzelające do tyłu, zamrażacze, miotacze energii, skoczki, olej do rozlewania na drodze, ...i wiele, wiele innych.

Minimalne wymagania
Pentium 166
32 MB
WIN 95/98/ME/XP
CD ROM x4

10zł

DUŻA GRYWALNOŚĆ
WIELE TRAS I SAMOCHODÓW

POSTAL PLUS

POSTAL PLUS to ostatnie wydanie kultowego Postala powiększone o dodatkowe misje. Strzelanka widziana z rzutu izometrycznego. Kierujesz naszym bohaterem, posiadającym różne rodzaje broni, a Twoim celem jest pełna destrukcja wszystkiego co Cię otacza. Świat POSTALa osadzony w różnych sceneriach. Wiele rodzajów broni, wiele rodzajów przeciwników, wiele scenerii. Brutalna gra akcji, w której poza strzelaniem trzeba wykazać się myśleniem.

PYTAJ RÓWNIEŻ W HIPERMARKETACH

10zł

KULTOWA STRZELANKA + DODATKOWE EPIZODY

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

GAME MAKER (PL)	52 zł	COMBAT MISSION (PL)	68 zł
EVENIUM (PL)	45 zł	COMMANCHE 3	36 zł
AS I WAR BARONIA 2 (PL)	45 zł	COMMANCHE 4	84 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł	COMMANDOS 2	67 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł	COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	82 zł	CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł
AGRANTA (PL) 2 CD	19 zł	CONFLICT ZONE (PL)	10 zł
AIRLINE TYCOON EVO (PL)	67 zł	CORSAIRS (PL)	19 zł
AIRPORT	44 zł	CRAZY TAXI	84 zł
ALEXANDER PINBALL HUNT	44 zł	CULTURES 2 (PL)	27 zł
ALIENS VS PREDATOR 1	44 zł	CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
ALIENS VS PREDATOR 2	84 zł	DARKENED SKYE (PL)	19 zł
ANTHEM WAR CD (PL)	84 zł	DELTA F. BLACK HAWK	65 zł
ARCANUM (PL)	84 zł	DELTA FORCE	27 zł
ARX PRZYSTOROZY (PL)	19 zł	DELTA FORCE 2	27 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł	DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł	DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł	DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł	DIABLO 1	45 zł
BALDURS GATE 2 SZAD TIDES (PL)	85 zł	DIABLO 2 + PAN ZNIESZCZENIA(PL)	85 zł
BALDURS GATE 2 + THRONE BAAL (PL)	24 zł	DISO ISLAND (PL)	67 zł
BATTLE ISLE 4 (PL)OPEM	10 zł	DISCIPLES 2 (PL)	85 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł	DISNEY 102 DALMATCZYKI.	45 zł
BLACK & WHITE (PL)	109 zł	DISNEY ALLADYN.	45 zł
BLADE RUNNER (PL)	109 zł	DISNEY KOLOROWY RAJD	45 zł
BLITZKRIEG (PL)	44 zł	DISNEY KRAINA MYJO	45 zł
BLOOD 2 (PL)	67 zł	DISNEY NOWE SZATY KRÓLA	45 zł
BLOODY ROAR (PL)	27 zł	DISNEY TARZAN	45 zł
BOMBERMAN WORLD 3+LIGA PL	85 zł	DISNEY TOY STORY 2	45 zł
BOMBERMAN 3 (PL)	109 zł	DISNEY TYGRYSEK.	45 zł
BRIGADE E5 (PL)	27 zł	DISNEY'S HERCULES	22 zł
BROKEN SWORD 1 (PL)	44 zł	DIVINE DIVINITY	44 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	67 zł	DRACULA 1 (PL)	67 zł
BUDDY BRADLEY (PL)	67 zł	DRACULA 2 (PL)	19 zł
BUGS LIFE (PL)	109 zł	DRAGON THRONE (PL)	19 zł
BUZZ LIGHTYEAR (PL)	45 zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT.	27 zł
CAESAR 3 (PL)	85 zł	DUNGEON KEEPER 2 PL	67 zł
CAESAR 3 (PL)	109 zł	DUNGEON SIEGE	36 zł
CALL TO POWER 2 (PL)	27 zł	EARTH - LOST SOULS (PL)	159 zł
CAMPAIGN 1 (PL)	10 zł	EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (PL)	85 zł	EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 (PL)	19 zł	EMERGENCY (PL)	19 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4 (PL)	45 zł	EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
CHESSMASTER 8000	15 zł	EMPIRE EARTH (PL)	109 zł

EMPIRE EARTH SZTUKA PODB (PL)	63 zł	HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
E-RACER (PL)	19 zł	HEROES MAM 4 (PL) 2.0	85 zł
ETHERLORDS (PL)	27 zł	HITMAN 2	109 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł	HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł	HOMEWORLD (PL)	44 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 +1(PL).	54 zł	HOOLIGANS EUROP ZAD. (PL)	10 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł	HOPKINS FBI (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł	HOTEL GIANT (PL)	27 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł	HOVERACE (PL)	54 zł
F-22 RAPTOR	37 zł	HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
FACE FACTORY	27 zł	HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
FALLOUT 1	19 zł	HUGO TROPIKALNA WYSPA 2 (PL)	67 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł	IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł	ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
FARAON (PL)	44 zł	ICEWIND D. +HEART OF THE WIN.	54 zł
FAUST (PL)	27 zł	INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
FIFA 2000	36 zł	IRON STORM (PL) 01-2003	85 zł
FIFA 2001	54 zł	JA JETFIGHTER 2	82 zł
FIFA 2003	118 zł	JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	19 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł	JAGGED ALLIANCE 2 5 BUSS (PL)	19 zł
FLANKER 2.5.	31 zł	KANGUREK KAO (PL)	19 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł	KART CHALLENGE	10 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł	KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	54 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł	KOZACY (PL)	84 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł	KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	44 zł	KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
GHOST MASTER (PL)	84 zł	KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł	KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł	LARRY 7 (PL)	24 zł
GIANTS (PL)	19 zł	LEGION (PL)	45 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł	LEGO CREATOR HARRY POTTER	109 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł	LEW LEON (PL)	19 zł
GLUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł	LIATH (PL) 2CD	19 zł
GORKUBL 4CD (PL)	19 zł	LILOASTICH NIEZIEMSKIE	69 zł
GORE	67 zł	LILOASTICH PRZYGODY	69 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł	LOCO-COMMOTION (PL)	82 zł
GOTHIC (PL)	55 zł	LONGEST JOURNEY (PL)	45 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł	MAFIA (PL)	84 zł
GRAND PRIX	10 zł	MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	62 zł
GRAND TOURING	10 zł	MDK 2 (PL)	19 zł
GTA 3	84 zł	MEDAL OF HONOR	109 zł
HALF LIFE - GENERACJA 3.0	106 zł	MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
HALF LIFE + COUNTERSTRIKE	44 zł	MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
HARRY POTTER KAMIEN FIL (PL)	67 zł	MEGAMACE 3 (PL)	19 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł	MICRO COMMANDOS	67 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł	MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
HELLBOY (PL)	19 zł	MIGHT&MAGIC 7	19 zł

MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł	RED FACTION	27 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL) +MM8	85 zł	RESURRECTION (PL)	19 zł
MODI & NANNA	44 zł	RETURN C. WOLFEINS.	101 zł
MORROWND 15-12-2002 (PL)	85 zł	RING (PL) 4 CD	27 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł	RÓŻOWA PANT.SKARB(PL)	45 zł
MORTYR (PL)	19 zł	SAGA GNIEW WIKIN (PL)	45 zł
MYTH 3 (PL)	82 zł	SAMMY (PL)	10 zł
NEED FOR SPEED 4	35 zł	SCOOBY DOO I STR.	63 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł	SCREAMER 2	19 zł
NEOCRON ONLINE	109 zł	SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł	SEA DOGS (PL)	45 zł
NHL 2003	109 zł	SEARCH&RESCUE 3	19 zł
NIGHTFIRE 007	118 zł	SERIOUS SAM	31 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł	SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
OFFROAD (PL)	19 zł	SETTLERS 2 (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł	SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł	SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł	SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
OPERATION ICE BREAKER	84 zł	SHOGUN + MONGOL INVASION(PL)	109 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł	SID MEIERS SIMGOLF	109 zł
PAJANSE (PL)	10 zł	SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł	SILENT HUNTER COMM. ED	31 zł
PANZER GENERAL III S.E	31 zł	SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
PARADISE CRACKED	84 zł	SIMS (PL)	84 zł
PARTNERS (PL)	85 zł	SIMS BALANGA (PL)	67 zł
PIELGRZYM (PL)	19 zł	SIMS DELUXE (SIMS+SWIATOWE)	109 zł
PIEKNA I BESTIA (PL)	67 zł	SIMS ONLINE (PL) 2-2003	109 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	45 zł	SIMS RANDKA (PL)	67 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł	SIMS SWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
PLANETA MALP (PL)	44 zł	SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
PLATOON (PL)	84 zł	SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł	SKOKI 2003	19 zł
POSTAL PLUS	19 zł	SLAMTILT RESURREC.(PL)	10 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł	SNAJPER (PL)	54 zł
PRO RALLY 2001(PL)	22 zł	SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
PROJECT IGI 2 (PL) 2.2003	85 zł	SPEEDWAY (PL)	19 zł
QUAKE 2	36 zł	SPIDERMAN MOVIE	144 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł	STAR TREK DOMINION WARS (PL)	28 zł
RAEN + SHZM (PL)	54 zł	STARCRAFT +BROODWAR	144 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł	STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
RALLISPORT CHALLENGE	143 zł	STING (PL)	45 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł	SUMA WSZYSTKICH STRACH.	109 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł	SYBERIA (PL)	68 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł	SZACHY 2001 (PL)	44 zł
RANDEVOUS 2 NIEZNAJ.(PL)	19 zł	SZACHY 98 (PL)	19 zł
RAYMAN M (PL)	35 zł	TARZAN - DISNEY	22 zł
		TAXO CHALLENGE (PL)	27 zł
		TAXI DRIVER (PL)	27 zł

TEAM FACTOR	84 zł	TRAINZ (PL)	45 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł	TRIBES 2	84 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł	TROPICO (PL)	69 zł
THE THING	109 zł	TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
THIEF 2	27 zł	TWIERDZA (PL)	84 zł
TOCA	19 zł	TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł	ULTIMA ONLINE BLACK THRONE REV.	101 zł
TOCA RACE DRIVER 3-2003	85 zł	UNDYING	36 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł	UNREAL TOURNAMENT 2003	170 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł	VIRTUA TENNIS	84 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł	WAR COMMANDER (PL)	84 zł
TONY HAWK`S PRO SKATER 2	36 zł	WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
TOON CAR	19 zł	WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER	85 zł
TOTAL CLUB MANAGER 2003	109 zł	WARD (PL)	19 zł
TOTAL INMERSION RACING 12.02	84 zł	WARLORDS BATT.2 (PL)	45 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł	WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
		WATCHMAKER	10 zł
		WIGGLES (PL)	45 zł
		WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
		WLADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL)	109 zł
		WLADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT.	62 zł
		WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
		WORMS BATTLE PACK (PL)	65 zł
		WORMS 2	19 zł
		WORMS W. PARTY	84 zł
		WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
		WYŚCIGI WYKRĘTÓW	19 zł
		Z STEEL SOLDIERS (PL)	10 zł
		ZOO TYCOON	101 zł
		ZOO TYCOON MARINE MANIA	89 zł
		NOWOŚĆ	
		WYPRZEDAŻ PLAY-SPADER CENY	
		ZAPOWIEDZI	

Przedpłaty cennik na stanowe oferty nadchodzą. Ceny obowiązują na dzień 17.01.2003

* aktualne do wyczerpania zapasów, po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

10zł

NOWOŚĆ

W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE

PYTAJ RÓWNIEŻ W HIPERMARKETACH

WORLDS OF BILLY 2

Gra platformowa, kontynuacja kultowej gry WORLDS OF BILLY (teraz w nowej, przepięknej grafice z muzyką najwyższej jakości.

Gra przeznaczona głównie dla dzieci, ale może dać dużo radości również i starszym graczom. Klonując Billym musisz wykazać się nie tylko zręcznością ale i sprytem. Billy musi omijać stwory i zbierać po drodze przydatne przedmioty. Kopiąc dołki zastawiasz pułapki

- 24 bardzo planszowych przeciwników.
- 6 platformowa 2D z elementami grafiki 3D
- 150 przedmiotów wspierających w 10 różnych światach
- 40 różnych podłaci które spotkamy na drodze
- 30 rodzajów dodatkowego stylu Billego

FILM VCD

DZIEŃ ŚWIRA

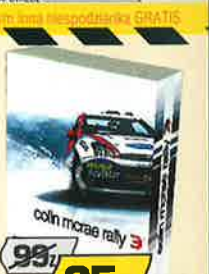
Po licznych pytaniach naszych klientów rozpoczynamy sprzedaż filmów w formacie VideoCD do odczytu na komputerach PC. Pamiętajmy przy tym, że filmy będą kosztowały w zwiększonej niższej cenie.

19zł

DZIEŃ ŚWIRA VCD

ZAPOWIEDZI

TOCA RACE DRIVER
PREMIERA 10.02.2003
85zł



COLIN MCRAE RALLY 3
PREMIERA 10.02.2003
85zł

GAME WALKER

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie - kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie jak tylko można. Zatem niejednokrotnie opinie te i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...

Arx Fatalis

Gatunek: cRPG ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, akceleratar 16 MB, 750 MB HDD, Win 95/98/ME/XP

■ **Główna zaleta:** dobre połączenie oldschool z nowinkami

■ **Największa wada:** niezbyt wygodny interfejs

W skrócie:

Gra, która powinna ucieszyć fanów cRPG z przed 10 lat. Arx Fatalis bowiem ma właśnie taki klimacik. Nie mówię naturalnie o grafice - ale o ideı, niektórych przyjętych rozwiązaniach, takim troszkę archaicznym klimacie. Naturalnie nie jest to po prostu remake jakiejś starej gry czy też stara gra z odświeżoną grafiką. Nie, jest tu sporo nowych, i dobrych, pomysłów (np. system czarów). A i wygląda całkiem ładniutko. Szkoda tylko, że interfejs sterujący zaprojektowano jakby „na złość graczom". Ale można przywyknąć.

Baldur's Gate Saga

Gatunek: cRPG

■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** różne, w zależności od tego, który CD wymiesz z pudełka :) ■ **Główna zaleta:** 5 CD z grą za niecałą stówkę ■ **Największa wada:** hm - większość fanów i tak już wszystkie te części ma, nieco niechlujnie zapakowane CD-ki

W skrócie:

CD-Projekt troszkę zaszalało - wydało wszystkie możliwe „odcinki" Baldur's Gate'a (tzn. dwie części + trzy dodatki), i to po polsku! Jest to na pewno łakomy kąsek dla tych, którzy jeszcze w Baldura nie grali albo mają w własnych zbiorach tylko część cyklu. Tym bardziej że cena jest całkiem atrakcyjna. IMO pograć warta, a 5 CD zapewni graczom rozrywkę wieczorami co najmniej do wiosny.

Baśń o Dziadku Mrozie, Iwanie i Nastce

Gatunek: przygodowa ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P166 MHz, 32 MB RAM ■ **Główna zaleta:** ogólnie sympatyczna

■ **Największa wada:** no, grafika ciut przestarzała - ale tylko ciut

W skrócie:

Bez paniki - to nie jest jakiś program dla dzieci w stylu „Bolek i Lolek odkrywają seks", a uczciwa, choć bardzo tradycyjna w formie realizacji (to komplement!!) - przygodówka. Bazuje na rosyjskich bajkach. A mówcie, co chcecie - ale Rosjanie mają dobrą łeb, aqua vitae, i dobre bajki. Na i kałasznikowa. Nasza przygodówka bazuje na kilku znanych właśnie z tych bajek motywach i podszyta jest całkiem sympatycznym humorem oraz całkowicie spolszczona. Co prawda, wizualnie ma troszkę „w plecy" - ale to tylko dodaje jej smaczku. Polecam - nietrudna, śmieszna, ładna, niedroga (bodaj 20 zł!). Czego chcieć więcej?

Beam Breakers

Gatunek: arcade/akcja ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** P 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, akceleratar 16 MB ■ **Główna zaleta:** ładnie wygląda, może posłużyć za benchmark

■ **Największa wada:** nuuuuuuuuuuuuuudy

W skrócie:

Coś jakby Blade Runner, 5 element... i polskie Crime Cities! (A co, nie można.) Wyścigi latających modeli samochodów z przyszłości (samolotów raczej?) w potężnej metropolii. Trzeba przyznać, że gra wygląda wręcz ślicznie. Cały problem w tym, że grywalność jest tu dwrotnie proporcjonalna do jakości grafiki. Mówiąc krótko, gra przynudza i nie budzi emocji. Macie chęć na taką jazdę? Odpalcie Crime Cities, które przecież pojawiło się w jednym z CDA. Ciut gorsza grafika, ale zaoszczędzicie kasę i przeżyjecie więcej emocji.

Combat Flight Simulator 3: Battle For Europe

Gatunek: symulator ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** PIII 450 MHz, 64 MB RAM, Win'98, akceleratar 16 MB ■ **Główna zaleta:** sporo zmian in plus ■ **Największa wada:** niekompatybilna z CFS 2

W skrócie:

I tu też mam mieszane uczucia. Poprawiono grafikę, dodano uczciwe trójwymiarowe kokpity, dopieszczono chmury i wygląd samolotów. Ba, teraz możemy być nie tylko pilotem - ale i np. strzelcem pokładowym lub bombardierem. Z drugiej strony - ta poprawiona grafika znacząco podwyższyła realne wymagania sprzętowe (przemnóżcie podaną w stopce szybkość procka przez... 3, pamiątki przez 4, a akceleratar bez 32 MB to porażka - i uzyskacie sprzęt, na którym można pograć bez zacięć). Co więcej, nowy engine sprawił, że wszystkie stworzone przez fanów (CFS 2) mody itp. są zupełnie nieprzydatne w „Trójce"...!

James Bond 007: NightFire

Gatunek: FPS ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD, akceleratar 16 MB ■ **Główna zaleta:** Jestem Bond, James Bond, muzyka i klimat ■ **Największa wada:** Bond nie zachowuje się jak Bond; typowy FPS

W skrócie:

Uuuuu, no tutaj uczucia mam już mocno mieszane (nie wstrząśnięte). Z jednej strony, w końcu Bond na PC! Z drugiej strony - nie ma w nim nic, czego bym już wcześniej nie widział. No, może poza zegarkiem z laserem :) Najgorsze jest jednak to, że Bond zachowuje się jak Terminator - i hurtowo wykańcza wrogów, a nie jak Bond, który działał raczej siłą intelektu niż pięścią. Na plus zaliczmy fajne dialogi i muzykę w tle. Na minus - dość częste dogrywanie lokacji. Reasumując: tekkie rozczarowanie. Co prawda ja, dałbym 7, może 7+ (w porywach), bo mimo wszystko Bond to Bond...

Indiana Jack

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 3 ■ **Wymagania:** P 366, 64 MB RAM, Win95/98/ME/2000XP, akceleratar 16 MB ■ **Główna zaleta:** ze jest... nietrudna

■ **Największa wada:** za krótka, za prosta

W skrócie:

Techland nie ma specjalnie szczęścia do tworzenia gier zręcznościowych. Chyba tylko Pet Soccer wyjątkowo się udał. Początkowo myślałem, że do tej listy dopiszę i Indianę Jacka. Wszelako ukończywszy grę w JEDEN dzień, doszedłem do wniosku, że coś takiego na komplementy jednak nie zasługuje. Choć mogłoby, gdyby autorzy bardziej przyłożyli się i rozbudowali oraz urozmaicili grę. Może w sequelu się uda? Aha - Trójeczka to IMO nieco za mało. Dla mnie jakieś 4, 4+, może w porywach 5. Szkoda - zmarnowana szansa na fajną grę.

Gladiators of Rome

Gatunek: taktyczna **Ocena:** 6+
Wymagania: PIII500, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Główna zaleta: można pograć bez bólu
Największa wada: ale nie za długo

W skrócie:

E, takie tam trzaskanie się na arenie. Gra jest - w teorii - strategiczna, tzn. trzeba planować walkę, szkolić gladiatorów itd. W praktyce zaś nudna i przewidywalna do bólu. Zła nie jest - ale na, góra, parę dni grania, a i to tylko dla fanów starożytnego Rzymu czy fanek Russela Crowe (który w tej grze jednak nie wystąpił). Do tego mocno zabkuje, nawet na dość podpakowanym sprzęcie. Z braku laku - może być. Dla mnie 6.

Hegemonia: Żelazne Legiony

Gatunek: space RTS **Ocena:** 6 (lokalizacja)
Wymagania: PIII 600 MHz, 192 MB RAM, Win98/Me/00/XP, DirectX 8.1, akcelerator z 16 MB
Główna zaleta: że po polsku **Największa wada:** tłumacze się nie popisali

W skrócie:

Polonizacja Hegemonii z pewnością zachęci do jej zakupu tych, których odstraszały np. niemożność zrozumienia briefingów czy komunikatów podczas bitwy, bez czego granie w ten ambitny RTS traciło sens. Muszę was jednak ostrzec, że grę zlokalizowano tak troszkę „po łebkach". Teoretycznie jest tu wszystko to, co trzeba - w wersji „kinowej", czyli z napisami - ale wyraźnie zabrakło miesiąca czy dwóch na przeszlifowanie lokalizacji. I efekty są odczuwalne - przynajmniej przez tych bardziej wrażliwych na piękno naszego języka. A to jakieś dziwaczne komunikaty, a to nazwy po angielsku. Ale to da radę przełknąć. Dodatkowo do gry dołożono soundtrack z muzyką. Jak dla mnie - oceniam na 7.

Heroes Of Might & Magic IV: The Gathering Storm

Gatunek: strategia **Ocena:** 6+ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, 8xCD, zainstalowane HOMM IV, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** 20 nowych map, 18 artefaktów, 7 lokacji, 6 kampanii, 4 potwory
Największa wada: problemy z instalacją

W skrócie:

Heh, chyba zwrot „mam mieszane uczucia" wklejędo schowka - łatwiej będzie naciskać CTRL + V, niż wklepywać go po raz kolejny. Czemu? Z jednej strony radość, bo dorzucono całkiem sporo nowości. Z drugiej strony - sporo się napociliśmy podczas prób zainstalowania tego dodatku. By zagrać w dodatek na systemie innym niż WiN XP, ze strony Microsoftu należy ściągnąć pliczek Windows Installer w wersji 2.0. Poza tym - bez względu na system operacyjny - z kompa trzeba wywalić patch 2.0 do HOMM IV! Za takowe przeboje od finalnej oceny odjęto 2 punkty.

Mafia PL

Gatunek: akcja/TPP **Ocena:** 9+ (lokalizacja)
Wymagania: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** lokalizacja jako całość
Największa wada: są, ale drobne i niezbyt istotne

W skrócie:

Oklaski dla Play-it! Polonizacja Mafii bowiem jest właściwie perfekcyjna. Wszystko zrobiono jak trzeba - są oryginalne głosy, ale podłożono napisy. Do tego tak w tłumaczeniu, jak instrukcji baaardzo trudno znaleźć coś, czego można by się było przyczepić. W pudełku sporo dodatkowych rzeczy: mapa, plakat i czwarty CD z muzyką. Aha - instrukcja w formie starej gazety. Miodzio!

Master of Orion 3

Gatunek: strategia **Ocena:** 9 (i znaczek jakości)
Wymagania: PII 300 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1 **Główna zaleta:** rozmach, złożoność **Największa wada:** gra wymaga sporo czasu i cierpliwości

W skrócie:

No, w końcu porządna turowa strategia z akcją w kosmosie! Do tego nie powala wymaganiami. Grafiką też nie - ale w strategiach to akurat nie problem. Powala za to rozmachem i stopniem złożoności, które mogą odstraszyć początkujących fanów turówek. Im zalecam cierpliwość - nie jest tak źle, jak początkowo wygląda, a gra potrafi się pięknie odwdzięczyć za czas, który jej poświęcisz. Dla fanów gatunku pozycja wręcz obowiązkowa! Szkoda tylko, że nie po polsku - brak znajomości angielskiego znacząco utrudnia rozgrywkę. Cóż...

Medal of Honor AA: Spearhead

Gatunek: FPS **Ocena:** 8 **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX, akcelerator 16 MB (minimum) **Główna zaleta:** że jest! **Największa wada:** że trochę za krótka i nierówna

W skrócie:

Tym razem dodatek do MOH to inspiracja „Kompanią braci" - i ponownie Normandia (czyjmi spadochroniarza), Ardeny i... Berlin. Ta ostatnia misja jest zresztą najsłabsza. Ale i tak grywalna. Poprawiono nieco AI kompa, dołożono pepeszę i możliwość wykorzystania znacznie większej liczby pojazdów i broni stacjonarnej. Ogólnie - warto, jak najbardziej warto. Tylko czemu tak szybko się kończy? :((Swoją drogą, tak jak w MOH, nie ma na końcu choćby marniutkiego 'well done, soldier!')

Morrowind PL

Gatunek: cRPG **Ocena:** 9 **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, DirectX 8.1, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** perfekcyjna **Największa wada:** angielskie save'y „gryzą się" z polską wersją

W skrócie:

Chwalitem Play-it za polonizację Mafii, pochwałę i CDP za polonizację Morrowinda. Również jeśli idzie o poziom i sposób tłumaczenia (wersja kinowa) - może on być wzorem do naśladowania przez konkurencję. Co prawda, w pudełku (poza płytkami i instrukcją) raczej pustawo - ale za to nasi lokalizatorzy zapewnili graczom opcję wykorzystania angielskojęzycznych modów do gry! Co prawda, z pewnymi (nieduzymi) zaciachami - ale nie można o tym nie wspomnieć! Brawo! A gdzie w tym jakiś hak? Cóż, jeśli masz angielską wersję gry, to save'y są ignorowane przez wersję polską. Ale to chyba nieduża cena.

O.R.B.

Gatunek: RTS **Ocena:** 8 **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/00/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** grafika, engine, przyjazny tutorial **Największa wada:** za mało surowców?

W skrócie:

O.R.B. miało szczerą chęć wykopania Hegemonii ze stołka „najlepszy space RTS w historii". Nie udało się, choć trzeba przyznać, że bardzo się starało. I grafika piękna, i engine wiernie oddaje prawa fizyki i to, czego w Hegemonii nie było - czyli przyjazny tutorial. Czego zabrakło? Może odrobinki rozmachu, może tego, że w Hegemonii liczyła się walka, tutaj zaś raczej żmudne zbieranie surowców (bo bez surowców nie powalczysz...). Trudno powiedzieć. Ale oczywiste jest to, że Hegemonia nadal rządzi. Wszelako O.R.B. plasuje się niewiele za nią.

Post Mortem

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 9 **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
Główna zaleta: klimat, intryga **Największa wada:** trochę przegadana

W skrócie:

Generał zatacza się ze szczęścia - od przedawkowania ulubionej używki, czyli grania w przygodówki. Cosik nam te gry ostatnio obrodziły. I to klimatyczne. Dla przykładu w tej (stworzonej przez autorów Syberii) wcielamy się w prywatnego detektywa, który właśnie trafił do Paryża. Tylko po to, by odkryć, że... Paryż to nie tylko Mekka artystów - ale i dość ponurych łypków, a ci swoim przeciwnikom obcinają głowy. Nie będę tu zdradzał wątków fabuły... Powiem tylko, że jak dla mnie - gra jest bardzo ładna, acz nieco przegadana. Mimo to jeżeli kłoś włada angielskim lepiej niż polską normą przewiduje (...yyy... jes, aj spik iglisz... eee...), da sobie radę. Nie grać o zmierzchu!

Sim City 4

Gatunek: symulacja/ekonomia **Ocena:** 9 **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** zupełnie nowe Sim City **Największa wada:** duzych wad nie ma

W skrócie:

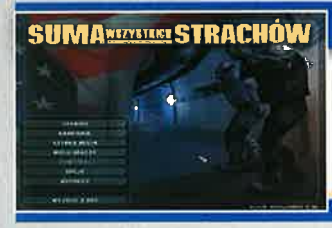
Ech, SimCity... grałem w to jeszcze na C-64 i po prostu darzę tę grę sentymentem. Niestety jej kolejne edycje nie przypadły mi do gustu, gdyż oferowały to samo, tylko ładniej opakowane i przekombinowane. Najnowsze SimCity zrywa z tą tradycją. Tu nacisk położono na maksymalną grywalność (z czym wiąże się łatwa i intuicyjna obsługa), a inspiracji szukano w... The Sims. I choć Simsy nigdy nie wzbudzały u mnie specjalnego entuzjazmu, taka krzyżówka pomysłów wygląda obiecująco. Mam wrażenie, że po wielu latach powrócę do SimCity... (PS. W imię poprawności politycznej z gry wyeliminowano opcję zrzucenia samolotu na miasto - w ramach "disasters" - mimo że od zawsze możliwość taka istniała. Nie dajmy się zwariować.)

Soldiers of Anarchy

Gatunek: taktyczna **Ocena:** 6 **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win'98, DirectX 8.1, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** spory obszar działań **Największa wada:** AI, babole, wtórność

W skrócie:

Gra taktyczna, w której dowodzimy żołnierzami - lubię. Świat wygląda jakby go wzięto rodem z Mad Maxa czy (od biedy) Fallouta? Lubię! Obszerne plansze, na których można się wykazać umiejętnościami dowodzenia? Lubię! No, to dlaczego nie lubię tej gry? Sprawa jest prosta: po pierwsze - nie ma w niej nic odkrywczego. W 1999 bowiem pojawiła się gra, która nazywała się Shadow Company. I właśnie ona wyraźnie zainspirowała twórców SoA. Przynajmniej jeśli idzie o zasady i (nieco niedzisiejszą już) grafikę. A czym inspirował się twórca AI tej gry, tego nie wiem. Ale być może na karcianej grze „w dumia". Bowiem AI w grze jest po prostu durna. Dorzućmy do tego sporo innych babolii i uzyskamy coś, co warte jest góra 5.



Suma wszystkich strachów

Gatunek: FPS **Ocena:** 8 (lokalizacja) **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, Win'9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** w pudełku wersje PL oraz angielska + do wyboru! **Największa wada:** niektóre kwestie przetłumaczono w dość toporny sposób

W skrócie:

Nie jest to może polonizacja gry na miarę tej w Mafii, która obecnie jest dla mnie najlepszą, jaką popełnił w swej historii Play-it, ale firma nie ma powodów, by się wstydzić i tego dzieła. I choć głosami lektora czy komandosów brak tej iskierki, która sprawia, że WIERZYMY, iż są prawdziwi, a nie gośćmi popijającymi herbatkę w studiu w przerwach podczas pracy, całość prezentuje się jak najbardziej zadowalająco. Można naturalnie wyłuskać kilka literówek w instrukcji czy też pewną niezgodność pomiędzy terminologią użytą w grze i instrukcji (np. „połyczka" staje się „wymianą ognia"). Ale nie są to usterki, za które stawia się pod pręgierz. Warto zaznaczyć, że w pudełku - oprócz wersji PL, jest też oryginalna angielska. Zatem - co kto woli!

Syberia

Gatunek: przygodowa **Ocena:** 9+ (lokalizacja) **Wymagania:** PII 650, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** tłumaczenie jako całość **Największa wada:** nie ma istotnych wad!

W skrócie:

Skoro już EGM, czuły na wszystkie niuanse języka polskiego jak głodny pies na świeży stek, daje polonizacji gry ocenę 9+ - można powiedzieć jedno. Musi być doskonała, bliska ideału tak, jak to tylko możliwe. A jeśli jest to jeszcze polonizacja przygodówki - należy łykło łapać kasę i kupować. O ile jest się naturalnie fanem przygodówek. Przyznam, że i mi jakość spolszczenia w tym przypadku nader przypadła do gustu.

Tennis Master Series 2003

Gatunek: sportowa **Ocena:** 8 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D0 z 16 MB **Główna zaleta:** oprawa audio-wizualna **Największa wada:** a gdzie kobiety? :)

W skrócie:

Szczerze mówiąc, zaczynam już odczuwać lekki (delikatnie rzecz ujmując) przesyt symulacjami tenisa. Ani to zwykle specjalnie udane, ani wciągające, oka też na czym za bardzo zawiesić się nie da (szczególnie w tej grze - sami faceci). Ale przyznać muszę, że TMS 2003 wygląda dużo ładniej niż to, co (nomen omen) serwowano nam ostatnimi miesiącami. Z grywalnością tak dobrze już nie jest - jeśli nawet jest powyżej średniej, to niezbyt wiele. Jeżeli nie jesteś zdeklarowanym fanem tenisa - nie masz po co po nią sięgać. Dla ciebie bowiem będzie to tak z 6+, może 7. Ot, gra na parę godzin czy weekend. Bez entuzjazmu.

TONY TOUGH i noc Pieczonych Ciem

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 9+ **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, , DirecxtX, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** humor i klimacik **Największa wada:** ze się kiedyś kończy :)

W skrócie:

O, coś dla fanów „jajczarskich" przygodówek. Choć nie dajcie się zmylić grafice tej gry - bo to jednak rasowa przygodówka, i do tego kryminałek, a nie bajeczka. A że główny bohater wygląda jak wygląda - tym lepiej, kontrast pomiędzy wydarzeniami i jego facjatą dodaje grze jeszcze więcej humoru (którego i tak tu nie brakuje). A do tego gra jest sympatycznie spolszczona. Myślę, że zainteresuje ona nie tylko fanów gatunku. Jeśli jesteś w dołku, masz ponure myśli itd. - zażyj Tony'ego. Doskonałe lekarstwo na chandrę. Zresztą ocena jest na to chyba dowodem.

Total Immersion Racing

Gatunek: samochodówka **Ocena:** 9 (i znak jakości) **Wymagania:** PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Windows98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** grywalność, AI, i w ogóle **Największa wada:** brak realizmu (dla fanów realizmu)

W skrócie:

Jeśli najnowszy Need for Speed rozczarował cię, znajdziesz tu coś, co cię pocieszy. Naturalnie o ile oczekujesz takiej „konsolowej" ścigałki, w której liczą się głównie dynamizm, wrażenie prędkości i zabawa, a nie realizm (szczególnie uszkodzeń). O tym, że grafika jest cudna, mówić nawet nie muszę. Warto natomiast zwrócić uwagę na NAPRAWDĘ rozbudowaną AI komputera (tzn. komputerowych kierowców). Rzadko kiedy się zdarza, by slogan „niewiarygodnie rozbudowana AI" - szczególnie w odniesieniu do zręcznościówek - znalazł potwierdzenie w faktach. Tu właśnie macie taki przypadek.

Ultimate Pinball

Gatunek: arcade **Ocena:** 6 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, akcelerator 8 MB **Główna zaleta:** pinball, wiele stołów **Największa wada:** nie porywa, nie wciąga

W skrócie:

Czas, gdy przynajmniej raz na kwartał na rynek trafiał nowy pinball, należą już do przeszłości. Dlatego - wydawać by się mogło - jeżeli już w ręce wyposzczonych graczy trafi w końcu coś takiego, do tego oferując mnóstwo stołów, posypią się okrzyki zachwytu. No cóż - okrzyki się posypały, fakt, tylko zachwytu w nich było tyle, co kultury w słowach Leppera. Gra jest niskobudżetówką, co niestety widać, a liczba stołów nie przystani tego, że nie są one efektowne, ani nie porażają grywalnością. Bo, na niektórych wręcz się nie da (sensownie) pograć. Gra może zadowolić tylko najbardziej wyposzczonych pinball-maniaków.

WWE RAW

Gatunek: sport/akcja **Ocena:** 7+ **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP, 4x CD-ROM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** wrestling (rzadkość na PC), muzyka **Największa wada:** taka sobie grafika

W skrócie:

Wrestling... nie trawię tego „sportu". Ale mordobicie lubię. Zatem jeśli podejdziemy do tego jako na walonki, od biedy może się spodobać, bo coś ma. Tyle, że ręka może odpaść od naciskania klawiszy. Do tego w tle grają dość znane kapele (nie powiem, że jedna to metalowa, bo Eld się ze śmiechu zaplują), sącząc w nasze uszy sporo dobrego, ostrego rocka. A sama gra ma jakiś klimat - jarmarczny, bo jarmarczny - ale ma. Dla mnie mocna 7. Byłoby lepiej, gdyby nie jakaś taka „mętna" grafika.

Spierz na kwaśne jabłko hultajów, którzy staną Ci na drodze do tronu,
obróć w perzynę niewierne grody, biesiaduj z poddanymi, gdy czas zwycięstwa nadejdzie.
Przede wszystkim zaś baw się i raduj.

Postaraliśmy się by:

w pełni trójwymiarowa
grafika pełna detali
i efektów świetlnych
zadowoliła nawet
najwybredniejsze oko,

ponad 20 misji zapewniło
wiele godzin lekkiej
i przyjemnej rozgrywki,

mnogość czarów
i bojowego rynsztunku
pozwoliła na obranie
wielu wariantów
i strategii
poprowadzenia rozgrywki,

bardzo nastrojowa
muzyka przeniosła
Cię w pradzieje,

śmieszne odgłosy
i odzywki postaci na
długo utkwiły w pamięci,

tryb przygodowy ukazał
Ci nowe oblicze
gry wieloosobowej.

Muuusisz mieć tę grę!!!

Polanie II

W sprzedaży za

79 ZŁ

© 2002 Zuxxez Entertainment AG, Germany.
Dystrybucja w Polsce: Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland, tel.: 0 prefix 33 81 30 316, fax: 0 prefix 33 81 30 304,
www.topware.pl, email: sales@topware.pl

Reality pump

Topware INTERACTIVE

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

GATUNEK: FPS

Bond. James Bond. Agent 007. Dla tego uroczego, choć nieco bezczelnego angielskiego przystojniaczka kobiety stanowiły jedynie zabawkę, igraszkę, nigdy nie były dlań równorzędnym partnerem. Dopiero w najnowszym filmie z Bondem zatytułowanym "Śmierć nadejdzie jutro" pojawia się postać kobiety, która może konkurować z Jamesem zarówno pod względem inteligencji czy sprawności fizycznej, jak i ciętego języka. 007: Night Fire, pierwsza od długiego czasu gra z 007 w roli głównej wydana na PC, dowodzi, że również w świecie gier komputerowych kobiety pozbawiają Bonda siły owej męskiej supremacji. Przynajmniej na PC.

Hut Sędzimir

007 nightfire

Przydałaby się jakaś dziewuszka w bikini.

Jak to się mówi - z braku laku, czyli dlatego, że ostatnią oficjalną grą, wykorzystującą licencję filmów z agentem 007, była James Bond: License To Kill wydana przez firmę Domark w 1989 roku - PC-towi gracze musieli szukać gdzie indziej wrażeń związanych z dynamicznymi pościgami, dyskretnymi akcjami zwiadowczymi, karkołomnymi ucieczkami i subtelnymi słownymi gierkami. Mówiąc krótko, wrażeń związanych z służbą tajnych agentów. Najbliższe ideału były bez wątpienia gry z cyklu No One Lives Forever, z których ostatnia, druga część, choćby ze względu na bardzo zbliżoną datę premiery, jest na PC bezpośrednią konkurencją James Bond 007: NightFire. NOLF2 otrzymało najwyższą z możliwych ocen w waszym, i naszym, ulubionym magazynie - jak zatem widać, konkurencja to bardzo mocna. Jak radzi sobie w tej sytuacji NightFire?

W służbie JKM

Chociaż data premiery NightFire'a ustalona została w taki sposób, by zgrać się w czasie z premierą najnowszego filmu z Jamesem Bondem, sama gra nie ma nic wspólnego ze „Śmierć nadejdzie jutro". Jej twórcy postarali się mimo to, aby cała oprawa, cała otoczka gry były jak najbardziej filmowe - tak by gracz miał wrażenie, iż uczestniczy w kolejnym odcinku przygód agenta 007. A czym byłby James Bond bez godnego przeciwnika? W NightFire przeciwnikiem tym jest Rafael Drake, szef potężnego koncernu o nazwie Phoenix Corporation.

Najnowszą inicjatywą Drake'a jest bezinteresowna pomoc udzielona światowym rządom i organizacjom w zakresie rozbrojenia pocisków

James Bond vs. Kate Archer - 0:1

z głowicami jądrowymi, które Drake zobowiązał się zebrać i w bezpieczny sposób poddać procesowi recyklingu. Wbrew pozorom Drake nie jest jednak bogatym filantropem, Matką Teresą z Kalkuty z wypchanym portfelem, a szaleńcem, który zdobyty w tak przebiegły sposób arsenał chce wykorzystać do całkowitego zniszczenia naszej planety wykorzystując do tego celu orbitującą wokół Ziemi stację kosmiczną. Na szczęście służby specjalne Wielkiej Brytanii i Stanów Zjednoczonych odkryły diaboliczny plan Drake'a i wysyłają najlepszych agentów, by powstrzymali zapędy maniaka.

Szpieg, który mnie kochał

Tym agentem w angielskim wywiadzie MI5 jest oczywiście Bond, dla CIA pracuje natomiast seksowna agentka Zoe Nightshade – bo czym byłby Bond bez godnego przeciwnika... i wianuszka pięknych kobiet wokół siebie? Wszystkie panie pojawiające się w NightFire charakteryzują się tym, że są zabójczo piękne, znają się na broni palnej i jako sterowane przez komputer postaci w kilku momentach gry wspierają Bonda podczas walki z wynajętymi przez Drake'a opryszkami.

Poza Zoe Nightshade (zdecydowanie najbardziej apetyczna, pojawiała się również w poprzedniej, wydanej tylko na konsole grze 007: Agent Under Fire), spotkasz tu również drobną Francuzeczkę - Dominique Paradis, specjalistkę od walki wręcz i dalekowschodnich sztuk pozbawiania chęci do życia o nazwisku Makiko Hayashi oraz wzorowaną nieco na Larze Croft Australijkę - Alurę McCall, która sądząc po sylwetce, nigdy nie zjadła nic tak kalorycznego jak golonka, baleron czy bekon.

Świat to za mało

Jak to zwykle w filmach z Bondem bywa, tak i w grze NightFire nawet pomoc pięknych kobiet w niektórych sytuacjach nie pomaga, gdyż główny przeciwnik aż do finału wymyka się z zastawianych na niego zasadzek, uciekając w coraz to bardziej egzotyczne lokacje. W wersji PC-towej gry próby powstrzymania szalonego kapitalisty rozłożone zostały na dziewięć stosunkowo rozbudowanych poziomów-misji, które rozgrywają się w kilku punktach naszego globu... i nie tylko. Sama rozgrywka - w każdym z etapów - pełna jest standardowych rozwiązań znanych z innych gier FPS i właściwie sprowadza się głównie do przemierzania lokacji oraz strzelania do naprawdę dużej liczby przeciwników. Przyznać jednak trzeba, że programiści z firmy Gearbox, odpowiedzialni za PC-tową edycję NightFire, postarali się, by wprowadzić do gry elementy urozmaicające zabawę.

Za najlepszą grę opartą o bondowską licencję uważa się powszechnie grę GoldenEye 007, wykorzystującą fabułę siedemnastego filmu z agentem 007 – tego, w którym grała nasza redaktorka Isabela Scorupco. Gra ukazała się wyłącznie na konsolową platformę Nintendo 64. Prestiżowy magazyn „Edge" do dziś porównuje większość (przynajmniej konsolowych) gier FPS do tego właśnie tytułu, a według serwisu GameRankings - to szósta gra na liście najwyżej ocenianych tytułów przez magazyny komputerowe na całym świecie. Niestety NightFire nawet się nie ociera o wysoki poziom GoldenEye 007.

Człowiek ze złotym pistoletem

Pierwszy z takich elementów to wyposażenie Jamesa Bonda – jest to całkiem bogaty zestaw najróżniejszych gadżetów. Jest ich w grze kilkanaście, przy czym zdecydowanej większości należy użyć, by w ogóle móc ukończyć poszczególne misje. Część natomiast pozwala na sprytniejsze - niż to siłowe - obejście wyzwań pojawiających się w grze. Dla przykładu: w telefonie komórkowym Bonda ukryta jest linka z hakiem, za pomocą której wciąga się on na pionowe mury.

Inny gadżet to ukryty w zegarku laser, którym Bond może przepalać np. kłódki, by uzyskać dostęp do skrzyneczki z bezpiecznikami. Warto także wspomnieć o usypiających strzałkach w piórze wiecznym, zapalniczce, która zamienia się w aparat fotograficzny (musisz pstryknąć zdjęcia kilku kociakom na imprezie Drake'a!!!), czy specjalnych okularach, które zmieniają sposób, w jaki Bond ogląda otoczenie. Ze względu na przydatność okulary te zostały oddzielone od pozostałych gadżetów i aktywuje się je innym klawiszem . Bond może uruchomić ukryty w okularach noktowizor, filtr wykrywający źródła ciepła (podczerwień) oraz filtr „rentgenowski" - pokazuje on sylwetki osób ukrytych za drzwiami czy cienkimi ściankami. Poza tym Bond korzysta również z kilkunastu rodzajów broni palnej - tu jednak nie ma raczej niczego, czego nie widzielibyśmy wcześniej w innych grach tego gatunku.

GoldenEye

Innym elementem mającym na celu zróżnicowanie rozgrywki jest dynamiczna kamera, płynnie

Programiści z Gearbox nie uniknęli kilku karygodnych niedoróbek, utrudniają one całkowite zanurzenie się w grze i psują jej bondowski klimat.

przechodząca pomiędzy widokiem FPP a widokiem z perspektywy trzeciej osoby w tych momentach, w których jest to wskazane – np. kiedy James Bond prześlizguje się wzdłuż muru pod oknami strażówki lub wtedy, gdy zwisa na linie nad przepaścią. Co prawda, momentów takich w grze nie ma aż tak dużo i są one raczej krótkie, ale i tak urozmaicają typową (aż zanadto) FPS-ową strzelaninę.

Kamera przechodzi z trybu FPP do trybu TPP zazwyczaj wtedy, kiedy gracz wybiera jedną z dwóch-trzech możliwych ścieżek dostępnych na danym poziomie - tę bardziej dyskretną i tajną. Gra bowiem jest tak skonstruowana, że pewne fragmenty etapów przejść można albo siłowo, albo unikając bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem.

Ponadto same etapy zaprojektowano tak, aby zmieniać tempo i dynamikę rozgrywki. Dobrym przykładem może tutaj być pierwszy etap gry, rozgrywany w austriackim zamku Drake'a. James Bond zaczyna misję na zewnątrz zamczyska, a do wnętrza może się dostać na jeden z dwóch sposobów: albo zeskakując na wjeżdżającą właśnie do środka ciężarówkę, albo – jeśli nie uda mu się ta akrobatyczna sztuczka – wspinając się na wzgórze, na którym stoi zamek (walcząc lub unikając strażników). Tam znajduje boczne wejście „od kuchni" zabezpieczone tylko łatwą do sforsowania kłódką. Na dziedzińcu zamku gra zmienia się w ostrą, dynamiczną strzelaninę, podczas której Bond musi pokonać kilkudziesięciu przeciwników. Kiedy jednak uda mu się dojść do głównego kompleksu budynków, 007 przebiera się w garnitur i wchodzi, jak gdyby nigdy nic, na ekskluzywną imprezę, gdzie tylko rozmawia, śledzi i szpieguje, w ogóle nie używając broni.

Chwilę potem jednak znów zaczyna się strzelanina - kiedy tożsamość agenta zostaje odkryta, a on sam musi, wraz z Zoe Nightshade, uciec z zamku kolejką górską – przy okazji odstrzeliwując się krążącym dookoła helikopterom. Te częste zmiany tempa gry – to, że cały czas coś się w niej dzieje, a lokacje zmieniają się jak w kalejdoskopie, nie pozwala się nudzić i sprawia, że 007: NightFire mogłoby być naprawdę bardzo dobrą grą.

NightFire z konsoli

Gra James Bond 007: NightFire równocześnie została wydana również na konsole nowej generacji (Xbox, PlayStation 2 i GameCube); konsolowa edycja różni się jednak znacząco od wersji PC-towej. Ponieważ konsolowe kontrolery słabo radzą sobie z grami, w których szybka akcja obserwowana jest z perspektywy pierwszej osoby, w tej wersji pojawiło się mniej elementów FPP. Dodano natomiast etapy, w których Bond goni przeciwników lub ucieka przed nimi, siedząc za kierownicą samochodu Aston Martin V12 Vanquish (i kilku innych pojazdów). Sam zarys fabuły pozostał niezmieniony, poszczególne etapy podzielone są jednak nieco inaczej i rozgrywają się na zmodyfikowanych mapach itd. W efekcie to właściwie zupełnie inna gra, a sądząc z opinii wyrażanych przez redaktorów zaprzyjaźnionego multiplatformowego magazynu Action Plus - dużo lepsza od PC-towej inkarnacji Bonda.

Nigdy nie mów nigdy

Mogłoby, ale nie jest - ponieważ programiści z Gearbox nie uniknęli niedoróbek wręcz karygodnych, które, po pierwsze, utrudniają całkowite zanurzenie się w grze i psują jej bondowski klimat, po drugie zaś - ujemnie wpływają one na grywalność. Podstawowym błędem jest tu - moim zdaniem - decyzja, by 007: NightFire było typowym FPS-em. Metody działania Jamesa Bonda, mimo że nigdy nie stronił on od przemocy, rzadko kiedy obejmowały eksterminację setek bezimiennych strażników-przeciwników. Tak przecież działa Commando

w wydaniu Schwarzenegera czy Stallone'owski Rambo, a nie angielski dżentelmen, zawsze w nienagannie skrojonym garniturze. Dużo bardziej odpowiednim gatunkiem byłaby tutaj dobra skradanka w stylu Metal Gear Solid czy Thief niż typowa (mimo wszystkich prób urozmaicenia gry) strzelanina z widokiem z pierwszej osoby. Taka jednak była wizja projektantów gry i sama w sobie nie jest ona może powodem do większych utyskiwań..

Gorsza sprawa, że wykonanie tego FPS-a pozostawia nieco do życzenia. Grze brakuje oryginalnych pomysłów, wiele – jeśli nie wszystkie – sekwencje gry (np. walka z helikopterami w kolejce linowej, oślanianie partnera strzelając ze snajperki) widzieliśmy już wcześniej. Również sposób zaprojektowania poziomów nie jest tu zbyt udany - nie zawsze sprawiają one wrażenie miejsc, które mogłyby istnieć w rzeczywistości (np. umieszczenie obręczy, o które możesz zaczepić linkę z gadżetu-komórki czy część kompleksu japońskich domków, do której możesz się dostać tylko, wspinając się po linie – kto tam mieszka, klan wojowników ninja, akrobaci?).

Gra narzuca rozwiązania w sposób nachalny i pozbawiony finezji, np. ustawiając przeciwników przy materiałach wybuchowych lub odwróconych tyłem do korytarza, z którego wychodzisz. Z drugiej zaś strony, jest tu też całkiem niezły etap rozgrywany na zewnątrz wieżowca w Tokio, po ścianach którego Bond chodzi, unikając strażników znajdujących się w przeszklonym wnętrzu!!! Więc – można było...

Zabójczy widok

O ile wady wymienione wyżej są dyskusyjne, zależne od gustu i przez to podważalne, tak inne niedoróbki nie podlegają już dyskusji. Skuteczność broni palnych, jakie znajdują się w posiadaniu gracza, jest totalnie pozbawiona realizmu i po prostu zbyt mała. Każdy przeciwnik musi „przyjąć" kilkanaście kulek, zanim padnie, a headshots (czyli strzały w głowę, które w wielu innych grach powalają wroga po jednym trafieniu) zwykle nie działają. Z drugiej strony - snajperka jest nad wyraz skuteczna i zdarza się, że do zdjęcia przeciwnika wystarczy jeden strzał... w nogę. Ponadto kiedy z niej celujesz - twoja ręka nie drga ani odrobinę. Oczywiście możemy się umówić, że to gra komputerowa, więc nie musi być aż tak wierna rzeczywistości, ale mimo wszystko w przypadku tego tytułu przydałoby się zadbać o odrobinę realizmu.

Denerwują też inne niedociągnięcia charakterystyczne dla mniej dopracowanych gier z gatunku FPS: np. niemożność przechodzenia pewnych, wcale nie tak wysokich, przeszkód

(np. wspinanie się do okna na parterze), brak konsekwencji w efektach działania broni (wyrzutnia rakiet rozwala czołg, a nie niszczy drewnianych drzwi). A braki w sztucznej inteligencji przeciwników, którym notorycznie zdarza się zarówno nie reagować, kiedy ich stojący metr dalej kolega pada trafiony kulą, jak i podnosić alarm na widok agenta 007, chociaż normalnie nie mieliby szans zobaczyć go i wykryć, są już karygodne. Właśnie – przeciwnicy: kiedy już zejdą z tego świata, dosłownie wsiąkają w ziemię. Dziwne, nie widziałem tego nigdy w filmie!?!

Żyj i pozwól umrzeć

W sumie ocena 007: NightFire nie jest totalnie negatywna (choć np. Gemini najchętniej posłałby NightFire do piekła – czyli do koszy w supermarketach z grami za góra 9,99 zł), gra bowiem ma kilka elementów całkiem udanych. Jak już wspominałem, jej oprawa jest niezwykle filmowa, włącznie z rozbudowaną sekwencją napisów początkowych, z własną „bondowską" piosenką i charakterystycznymi sylwetkami kobiet, które kuszą w tle boskimi kształtami. Bardzo ładnie wykonano animacje przerywniki pojawiające się w ważnych momentach misji, w których komputerowy odpowiednik Pierce'a Brosnana wygląda niemalże tak samo jak aktor grający Bonda, przynajmniej w czterech ostatnich filmach.

Przerywniki animowane stoją na całkiem niezłym poziomie.

Szybko, zapisz jej numer telefonu.

Dialogi przeprowadzane przez Bonda nie są co prawda udźwiękowione przez Brosnana (mimo że podobizna aktora znajduje się na okładce gry), ale i tak aktor, który to zrobił, dysponuje podobnym głosem. Bardzo spodobały mi się też dialogi prowadzone przez bohaterów (szczególnie między 007 a towarzyszkami jego przygód), bardzo „bondowskie" i pełne słownych gierek, zawsze o pikantnym podtekście damsko-męskim.

Utrzymana w klimacie filmu jest również fabuła, która przełożona na duży ekran mogłaby się bardzo dobrze sprawdzić – tym bardziej że tytułowa piosenka w grze może z powodzeniem konkurować z tematami muzycznymi znanymi z kilku co najmniej kinowych obrazów z Bondem.

W sumie ocena 007: NightFire nie jest totalnie negatywna, gra bowiem ma kilka elementów całkiem udanych.

Żyje się tylko dwa razy

Niestety - bliższe spojrzenie na grę James Bond 007: NightFire odkrywa zbyt wiele niedoróbek, niedociągnięć oraz błędów jak na tytuł tej rangi, bazujący na ważnej dla współczesnej pop-kultury licencji. Poza tym w grze znaleźć można zbyt wiele typowych bugów - programistycznych wpadek, które pewnie poprawi dopiero patch.

Porównanie NightFire i No One Lives Forever 2 wskazuje, że najnowsze przygody Kate Archer będą dla graczy dużo bardziej fascynujące i ciekawsze. Z tego prostego powodu, że NOLF2 to dużo lepsza gra, której trudno cokolwiek zarzucić. A zarzutów pod adresem studia Gearbox i gry James Bond 007: NightFire postawić można całkiem sporo. Na tym polu zatem James przegrywa z Cate, dżentelmen-macho zostaje pokonany przez sprytną kobietę.

NightFire to bowiem FPS zwykły, średni (by nie powiedzieć przeciętny), którego spośród wielu innych podobnych tytułów wyróżnia jedynie (i aż) to, że jego główny bohater nazywa się Bond. James Bond. Agent 007.

02/2003

6+

Producent: Gearbox/EA **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** www.ea.com/eagames/official/007_nightfire

- pierwszy od lat Bond na PC
- świetne udźwiękowienie
- ciekawa fabuła
- utrzymane w klimacie przerywniki między misjami
- komputerowy Bond wygląda jak Pierce Brosnan

- dużo rozwiązań tak typowych dla gatunku, że aż wtórnych
- słabe AI przeciwników
- brak realizmu tam, gdzie byłby on potrzebny
- czy FPS to rzeczywiście najlepszy gatunek dla Bonda?

INFO

GATUNEK: STRATEGIA

HEROES IV
Of Might & Magic
The Gathering Storm

Pierwszy dodatek do HOMM IV stał się faktem. I tak jak w przypadku HOMM IV, radość fanów przeplotła się z wściekłością. Dlaczego?

Ponieważ po raz kolejny są problemy z działaniem gry. Kłopoty podobne były już z HOMM IV i dopiero patche zapobiegały nagminnemu wieszaniu się gry. Myliłby się ten, kto by myślał, że podobnych błędów uniknięto w Gathering Storm. Tym razem jednak dotykają nas one już przy instalacji dodatku. Instalator bowiem ma problemy zarówno z systemami Win 98/2000, jak i z poprzednimi patchami. Mówiąc po ludzku, by zagrać w dodatek będąc właścicielem systemów innych niż Win XP, należy ściągnąć ze strony Microsoftu pliczek Windows Installer w wersji 2.0 oraz bez względu na system - wywalić z kompa patch 2.0 do HOMM IV!

Co nowego?

Jeśli jednak uda się wam przebrnąć przez zasieki, wilcze doły i inne zasadzki instalacji, zapraszamy dalej. Jak pamiętam, w historii serii HOMM wiele już było dodatków. Czy to do części drugiej, czy trzeciej. Większość z nich była niestety tylko „naciągaczami", czyli dodatkami niezawierającymi nic godnego uwagi poza nowymi mapami. Na szczęście Gathering Storm to jeden z lepszych, jeśli nie najlepszy i najbardziej bogato wyposażony dodatek.

Przede wszystkim mamy tu aż sześć nowych kampanii. To całkiem sporo, tym bardziej że każda z nich liczy sobie około dwudziestu map. Do tego kampanie wydają się trochę bardziej sensowne, scenarzyści odrobili lekcje, bo jak pamiętamy tak one, jak i zadania, jakie czekały graczy, miały średni sens w HOMM IV. Z kampaniami w Gathering Storm jest lepiej, choć nadal daleko im do ideału. W tych sześciu pojawiło się pięciu nowych bohaterów: Bohb, Agraynel, Alita Eventide, Kozuss i Dogwoggle. Wszyscy oni walczą przeciw złemu czarodziejowi Hexsisowi. Zaskoczeni typową dla serii HOMM fabułą? Po tylu latach chyba nie powinniście być.

Nowe potwory

W czasie wędrówek naszym bohaterom przychodzi walczyć także z nowymi potworami służącymi Hexisowi. Tu muszę pochylić czoło przed autorami, gdyż nowe monstra są ciekawym uzupełnieniem już istniejących. Wprawdzie taki gobliński rycerz różni się od goblina tylko lepszą zbroją, ale pozostałe stworzenia są o wiele lepszymi mutacjami. Zła czarodziejka to postać potrafiąca rzucać czary, jak i skutecznie się bronić, a do tego zdolność teleportowanie się pozwala jej na hasanie po polu walki. Z kolei Czempion Mroku to nic innego jak wersja Paladyna. Oczywiście wraz ze zmianą „barw klubowych" zyskali oni wszystkie przywileje nieumarłych, czyli np. zdolność regeneracji. Z kolei giganci przypominają nieco behemothy - ponieważ rzucają kamieniami, a w walce wręcz posługują się pięściami.

Przybądź do Koloseum

Bohaterowie przy okazji zawitają w kilka nowych miejsc, jak chociażby Koloseum Magii, Konserwatorium Natury i Konserwatorium Śmierci. Mnie jednak do gustu najbardziej przypadło Koloseum Mocy. Na tej arenie bohaterowi przychodzi w pojedynkę stoczyć walkę ze smokami, a jeśli wygra - walczący tu na co dzień gladiatorzy dzielą się z bohaterem własną wiedzą na temat walki. Dzięki temu można zdobyć nawet 20-30 tysięcy punktów doświadczenia.

Co jeszcze nowego w Gathering Storm? Oczywiście artefakty w liczbie szesnastu sztuk. Z ciekawszych warto wymienić Młot Mrozu (zwiększa atak o 25 i zamraża przeciwnika na 2 tury), Kapelusz Arcymaga (dodatkowe 10 pkt magii, odzyskuje 2 pkt magii dziennie i zaklęcie Rozmycie) i Płaszcz z Piór Anioła (dodatkowe 10 pkt magii oraz zaklęcia Latania i Niebiańskiej Tarczy).

Zmiany w muzyce?

Na pudełku znalazłem ciekawą informację o tym, że w Gathering Storm słyszymy „całkowicie nową muzykę". Tymczasem dam sobie uciąć głowę, że jedynie w menu słyszymy nowe nutki...

Po sztormie...

Prawdę mówiąc, nie bardzo wiem, jak ocenić Gathering Storm. Z początku chciałem dać bardzo niską ocenę z uwagi na trudności, z jakimi przyszło mi się zmierzyć przy instalacji. Po jakimś czasie, po kilku wieczorach spędzonych z Gathering Storm, złość mi przeszła i muszę przyznać, że dodatek ten wart jest ceny i dla każdego fana jest pozycją obowiązkową.

Bohb jest jednym z pięciu nowych bohaterów.

6+

INFO

Producent: 3DO ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, 8xCD ■ Akcelerator: 8 MB ■ Internet: http://cdprojekt.info

- nowalijki: 20 nowych map, 18 artefaktów, 7 lokacji, 6 kampanii, 4 potwory
- kłopoty z instalacją

Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD CLICK!

FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV • Kino & DVD

Tuż przed premierą
Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj
DragonBall

Znajomi Frankensteina
Słynne potwory

Tylko 10.99 zł

Już 10 grudnia

Wywiad z
Adrianem Chmie

W najnowszym numerze:

- antologia najlepszych polskich opowiadań grozy
- 2 mega plakaty
- płyta CD

El General Magnifico

Niedawno wpadły mi w ręce jednocześnie trzy nowe gry przygodowe, co samo w sobie jest wydarzeniem godnym odnotowania. Przez kilka dni siedziałem z wypiekami na kostropatym (bo nieogolonym) pysku i grałem na przemian to w jedną, to w drugą, to w... tak jest, jak na to wpadłeś, Holmesie? W trzecią. I teraz już wiem z całą pewnością, za co kocham gry przygodowe.

GATUNEK: PRZYGODOWA

Post Mortem

W TYM NAJWIĘKSZY JEST AMBARAS, BY SIĘ ZAJĄĆ TRZEMA NA RAZ

Podczas minionych trzech dni byłem na przemian dzielnym szkockim detektywem, badającym sprawę tajemniczych wydarzeń na terenie wykopalisk w Egipcie, gdzie szedłem śladami Indiany Jonesa (nie łżę, jak pragnę zaćwierkać! O wrażeniach z tej przygody w następnym numerze), szukałem zaginionego psa na terenie zwariowanego parku rozrywki w przeddzień Halloween i rozgryzałem tajemnicę podwójnego morderstwa w pewnym paryskim hotelu (o czym za chwilę opowiem). I za każdym razem bawiłem się jak rzadko. Powiedzcie mi, czy inny rodzaj gier może dać taką różnorodność wrażeń?

Grę, o jakiej zamierzam wam opowiedzieć, zrobili ludzie z kanadyjskiej firmy Microids, a są to asy mające na koncie Amerzone'a i Syberię. Teraz proponują nam kolejną grę przygodową, POST MORTEM.

WIĘKSZEJ PRZYJEMNOŚCI NIE MASZ, NIŻ GDY ZAGRASZ W POST MORTEMA

W grze wcielasz się w byłego prywatnego detektywa Gustawa McPhearsona, który po spektakularnym zawaleniu kilku spraw w bowiem przedstawiła się piękność, powierza mu śledztwo w sprawie zamordowania jej siostry i szwagra (zostali zdekapitowani w pewnym szykownym paryskim hotelu). Mówiąc po ludzku, ktoś z zapałem godnym doprawdy lepszej sprawy poobcinał im głowy. Nieboszczykom - na domiar wszystkiego - zostawiono w ustach obciętych głów po monecie (Don't pay the Ferryman, Chris de Burgh). Ponieważ w odróżnieniu od Chrisa Gus groszem nie śmierdzi, podejmuje się śledztwa, które zawiedzie go w rejony... dość niezwykłe. Szybko wpadnie na trop (do czego przydadzą mu się jego zdolności graficzne), wkrótce jednak się zorientuje, że został wprowadzony w błąd przez bezwzględnego i okrutnego manipulatora, mającego wpływy w najwyższych kręgach paryskiej socjety. Okaże się też, że nic nie jest takie, jakie się wydawało... i dzielny detektyw będzie musiał stawić czoło ponurym tajemnicom zrodzonym w mrokach średniowiecza.

Przeciwnikami Gusa będą Różokrzyżowcy, którzy wprost przepadają za tajemnicami. Róża była w starożytności i średniowieczu symbolem milczenia i dyskrecji (na pamiątkę tego, że grecki bóg milczenia, Harpokrates, przekupił różą maleńkiego Erosa, by ten nie zdradził Hefajstosowi tajemnicy romansu jego małżonki, Afrodyty, z bogiem wojny Aresem).

PRZEKROCZYWSZY CZASU BRAMY, DO GRY NASZEJ POWRACAMY

Dzielny nasz detektyw, by sprostać tajemniczemu mordercy, będzie musiał nieźle napiąć intelektualną muskulaturę. Dość szybko przekona się, że sprawa jest niezwykle tajemnicza. W pewnym momencie porzucisz animację Gusa i wcielisz się w detektywa, Francuza, przy-

Nowym Jorku przybywa do Paryża, gdzie usiłuje ułożyć sobie jakoś życie, wykorzystując własne zdolności graficzne. Pewnego dnia w jego pracowni pojawia się tajemnicza (i piękna) nieznajoma, brunetka, na widok której stanąłby wodospad Niagara. Sophie Blake, tak

stojnego gdzieś tak na dwa kB (kiloBohuny. Bohun – jednostka męskiej urody, wzorzec w Sevres pod Paryżem, można oglądać po uprzednim spisaniu testamentu... Frankenstein miał dwa Bohuny). Hellouin został wmanewrowany przez przebiegłego przestępcę, który – jak okaże się w dalszej części śledztwa, jest albo mitomanem, albo kandydatem na mieszkańca zakładu, w którym wszyscy pensjonariusze noszą koszule z bardzo długimi rękawami (zakład ów też odwiedzisz w czasie gry). Nie będę naturalnie zdradzał sekretów gry, powiem tylko, że w zależności od tego, jak się gracz spisze, będzie mógł obejrzeć przynajmniej dwa zakończenia. Nie będę też wyjaśniał, dlaczego gra nosi

TERAZ ZACZNĘ WAM PRZYBLIŻAĆ HISTORIĘ RÓŻY I KRZYŻA

Różokrzyżowcy byli członkami zakonu czy stowarzyszenia założonego - rzekomo - przez niejakiego Christiana Rosenkreutza (róża + krzyż) urodzonego w 1378 roku, który podobno miał przeżyć 106 lat (co nawet dzisiaj byłoby nie lada wyczynem) i posiąść w Ziemi Świętej wiedzę magiczną i tajemną, pozwalającą mu na przekształcanie metali (ołowiu w złoto na przykład, choć przekształcenie odwrotne - z naukowego punktu widzenia, byłoby także rewelacją), przedłużanie go i dającą mu władzę nad duchami. Prawdopodobnie w rzeczy samej było inaczej – Stowarzyszenie Róży i Krzyża od samego początku występowało przeciwko innej tajnej organizacji (wolnomularzom), należy więc przypuszczać, że jego członkowie działali z poręki Kościoła, zwalczając wrogą Rzymowi działalność masonów, choć i te spekulacje oparte są na dość luźnych przesłankach.

Pierwsze pisane wzmianki o Różokrzyżowcach pojawiły się na początku XVII wieku (wirtemberski pastor Johannes V. Andrea pisał o nich w książce „Sława Bractwa prześwietnego Zakonu Różanego Krzyża" wydanej w Kessel w 1614 r.). Nie jest wykluczone, że pastor mitoman wszystko po prostu wyssał z palca, ale powołując się na jego dzieło, rozmaici znudzeni arystokraci (głównie Anglosasi, Francuzi i Holendrzy) często dziś zabawiają się w tajemne zakony rozmaitego obrządku.

Cóż, przynależność do tajnej organizacji wielu ludziom poprawia samopoczucie, na czym żerują różnej maści wydrwigrosze. Niektórzy z najstarszych czytelników CDA powinni pamiętać francuski serial „Belfegor, czyli upiór Luwru", którego negatywnym bohaterem był właśnie zamożny członek Towarzystwa Róży i Krzyża. Belfegora grała w nim sławna ówczesna francuska piosenkarka Juliet Greco, która i bez „upiornej" charakteryzacji wyglądała dość przerażająco – mogła jeść ogórki w poprzek.

Kolejna dobra przygodówka!

dość intrygujący tytuł. POST MORTEM (czyli po śmierci). Nie wykroczę chyba poza ramy konwencji, jeżeli powiem, że sprawa dotyczy miłości rozciągającej się poza życiem i śmiercią.

ZACHWYT CI ROZŚWIETLI LICE, GDY SIĘ PRZYJRZYSZ GRY GRAFICE

Chłopcy z Microids już przyzwyczaili nas do tego, że każda ich gra jest graficznym majstersztykiem, więc nie będę się rozpływał (nie jestem strumieniem) z zachwytu. Powiem tylko, że gra nie zawiodła moich (dużych) oczekiwań. W dziedzinie animacji niewiele znajdziecie gier, które mogłyby rywalizować z produktami Microids.

Pościg Gusa za uciekającym wąsaczem jest majstersztykiem, którego nie powstydziliby się twórcy niejednego filmu animowanego z najlepszych hollywoodzkich wytwórni.

Ponieważ gra opiera się w dużej mierze na umiejętności ciągnięcia ludzi za język – tu: przez Gusa, wiele scen jest dość statycznych. Aby nie znudzić gracza, twórcy każą bohaterom gestykulować – i obserwowanie naturalności, z jaką np. Hellouin drapie się po karku, sprawi graczowi sporą przyjemność. Z drugiej strony - sęk w tym, by nie zrazić rozmówcy, trzeba więc (gapiąc się na owo drapanie) uważać na to, co się do niego mówi. Wszystko to razem da każdemu niemałą frajdę – oczywiście pod warunkiem, że ktoś lubi gry przygodowe i dobrze zna angielski.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której godzi się powiedzieć. Bywało drzewiej, że bohaterki gier przygodowych (bohaterowie zresztą też) miały... jakby tu rzec... urodę niebanalną i nienachalną. Wróżka z czwartej części King's Questa wyglądała tak, że nagłe pokazanie jej portretu mogłoby King Konga wyleczyć z chronicznego zaparcia. A bohaterki gier Microids mają twarzyczki, które i świętego Gwałtberta skusiłyby do grzechu. Nie dałbym wiary, że rzecz jest możliwa, ale są chyba jeszcze ładniejsze od prawniczki Kate Walker z Syberii, a to już mocno powiedziane.

NA KONCERCIE RZEKŁ RAZ TEŚĆ, PIEŚĆ MI UCHO, DŹWIĘKU, PIEŚĆ

Odrębną sprawą jest muzyka – znów na bardzo wysokim poziomie. Ilustracje muzyczne każdej niemal lokacji są inne,

świetnie dopasowane i bardzo, ale to bardzo ciekawe. Doskonała jest też ilustracja dźwiękowa. Odgłosy kroków przypominają w niektórych miejscach o nieuchronności przeznaczenia, drzwi skrzypią niczym sumienie Harpagona podczas wypłacania należności pracownikom, jednym słowem – bomba.

JAKO ŻEŚMY NIE SĄ LESZCZE, POGADAJMY O GRZE JESZCZE

Jak w każdej porządnie zrobionej grze przygodowej jest tu opcja zapisu jej stanu w dowolnym momencie; można też wydać polecenie wyświetlania tekstu dialogów, co bardzo pomaga wzrokowcom. (Takim na przykład jak ja. Numer telefonu muszę zapisać – gdy zobaczę zapisany, zapamiętam, w przeciwnym razie natychmiast wyleci mi z głowy). Interfejs gry jest niezwykle prosty i naturalny – ale to zaczyna się powoli stawać znakiem firmowym Microids.

Podobnie jak w Syberii, gracz ma możliwość obejrzenia po ukończeniu gry wszystkich znaczniejszych i ciekawszych animacji, co jest bardzo miłym bonusem ze strony twórców.

W grze jest też opcja pozwalająca na to, by zajrzeć do notatnika detektywa, gdzie Gus zapisuje wszystkich podejrzanych; jest i możliwość pisemnego odtworzenia wszystkich kolejno przeprowadzanych rozmów – co bardzo ułatwia sprawę, gdy trzeba sobie coś przypomnieć. W ogóle konstrukcja gry jest bardzo przemyślana – nie masz za wielu mylnych tropów, interfejs jest – jako się rzekło – prosty i przejrzysty, wszystko zaś opakowano w atrakcyjną całość. Poziom zagadek jest akurat taki jak trzeba – nie są one zbyt łatwe i masz sporą satysfakcję z rozwiązania ich, ale też nie musisz gryźć ścian (co zresztą zwykle nie na wiele się przydaje), by się z nimi uporać. Najtrudniejszą z nich kryje pewien obraz... i na nią natkniesz się na koniec. W zasadzie po jej rozwiązaniu możesz już odetchnąć.

Jedyną wadą gry (choć nie wszyscy ją za taką uznają) jest konieczność dobrej znajomości języka angielskiego. Czy wiecie, że Napoleon uważał, iż człowiek znający choć jeden język obcy wart jest dwu ludzi? Niestety na co dzień spotykam zbyt wielu „ćwierćludzi", którzy mówią wszystkimi językami (włącznie z polskim) jednakowo niezrozumiale i źle. Cóż robić! „Grustno, skuczno i mordu niekomu pobit".

CZUJĄC MIŁĄ OCIĘŻAŁOŚĆ, PODSUMUJMY Z GRUBSZA CAŁOŚĆ

Wszystko to sprawia, że POST MORTEM zaliczyłbym do gier bardzo dobrych. Nie wiem, jak uważacie, ale w moich oczach Kanadyjczycy z Microids wyraźnie ciągną ku szczytom. W jednym roku wydali dwie bardzo dobre gry. Mógłbym jednym tchem wymienić kilka firm, którym jak do tej pory nie udała się sztuka dwa razy mniejsza.

W sumie z największą przyjemnością (nie jestem pyszałkiem i wiem, że panowie z Microids nie obgryzają nerwowo palców i nie przestępują z nogi na nogę w oczekiwaniu na mój werdykt) wystawiam grze ocenę 9.

9

INFO

Producent: Microids ■ **Dystrybutor:** Microids ■ **Wymagania:** P II, 350 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** www.postmortem-videogame.com

- stylowa grafika ■ świetna muzyka ■ bardzo ciekawie rysująca się intryga
- mo e nieco przydługawe dialogi?

GATUNEK: AKCJA

WWE RAW

Eld

Kochana mamo! Stop. Przyjedź w sobotę do Los Angeles. Stop. Wieczorem stoczę swoją pierwszą walkę wrestlingową. Stop. Całuję. Stop. Twój Waldek Gość. Stop.

Nigdy nie byłem wielbicielem wrestlingu i pewnie nigdy nim nie zostanę. Z banalnego powodu - dla mnie cały ten wrestling to jarmarczny cyrk XXI wieku. Zwykłe przedstawienie, które co gorsza każdego wieczoru wygląda tak samo. Dużo tu hałasu, pirotechnicznych bajerów, głośnej muzyki i umięśnionych facetów. Dodajmy od razu, że są to raczej nasterydowani kolesie po wizycie w solarium i w kolorowych gaciach. No i same walki, które raczej powinny się nazywać „wyreżyserowany balet". Jak dla mnie, nie ma nic ciekawego w tym show, skoro i tak wiemy, jak ta zabawa i udawanie ciosów się zakończą.

Z Xboksa na blaszaka

Na blaszaku mieliśmy już kilka gier o wrestlingu, jednak żadna z nich nie zdobyła jakiejś większej popularności ani też nie zawitała nawet w okolicę pierwszej ligi sportówek. W końcu jednak pojawiła się szumnie zapowiadana gra, która ma szansę zapaść graczom w pamięci na dłużej. Mowa właśnie o WWE Raw - grze, która jakiś czas temu święciła tryumfy na Xboksie. THQ postanowiło przenieść tę grę na blaszaka, wierząc chyba, że konwersja zapasów lepiej wypadnie niż wszelkie konwersje piłek kopanych. Dwa kompakty budzą szacunek, rzecz to w grach sportowych unikatowa, zatem cóż my tu takiego mamy?

Solo czy w duecie?

W menusach odnajdujemy mnóstwo różnych opcji. Od pojedynku jeden na jeden, dwóch na dwóch naraz lub ze zmianami, po wszelkiego rodzaju turnieje mistrzowskie, walki o mistrzostwo, a nawet cykle turniejów w Europie i Stanach. Trochę tego bowiem jest - THQ wykupiło prawa do wszelkich znaków firmowych WWE i nazwisk zawodników. A wiadomo, że taka federacja ma tysiąc albo i więcej powodów, by w telewizji każdego dnia i przez kilka godzin pokazywano wrestling. Pewnie jest to powód, dla którego jest tu tak dużo trybów rozgrywki, ale to oczywiście jak najbardziej zaleta gry. Wybór zawodników również jest imponujący, co raczej nie dziwi - wszak już napisałem, że wykupienie licencji oznacza obecność wszystkich (lub większości) gwiazd wrestlingu. I to zarówno panów, jak i... pań! Tak, tak, nie ma w tym żadnej pomyłki. Panie występują w Raw, i to z całkiem niezłą skutecznością.

Całkiem sympatyczna gra dla fanów wrestlingu i wszelkich bijatyk. Ładna grafika, niezła muzyka i dużo przemocy.

Do boju!

Po przebrnięciu przez opcje początkowe nadchodzi czas na pojedynek. Czy to jest walka jeden na jeden czy w jakiejkolwiek innej kombinacji liczebnej, nie ma to znaczenia. Każde starcie bowiem zaczyna się od prezentacji. Tak jak w telewizorni - zza kulis wychodzi zawodnik i powoli schodzi po rampie w kierunku ringu, prezentując przy okazji własne mięśnie, a w przypadku kobiet... ten no, jak to nazwać? Specyficzne części ciała (drugorzędne cechy płciowe - jeśliby używać określeń fachowych, lub „baaalony", jeśli mówić po ludzku - Mac Abra).

Potem na wielkim telebimie widać fragmenty jego walk, tłum szaleje, błyskają tysiące fleszy, setki kartek z napisami dopingującymi wznoszą się w górę etc. Trzeba przyznać, że robi to spore wrażenie. Tym bardziej że każdemu towarzyszy inna muzyka, a ta stoi na naprawdę wysokim poziomie. Tyle tylko, że po kilku takich prezentacjach robi się ciut mdło. Ile razy można oglądać takie kilkuminutowe widowisko?

Ręką, nogą, pięścią, krzesłem!

Kiedy już wreszcie zapaśnicy znajdą się na ringu, zaczyna się walka. Od tego momentu wszystkie chwyty są dozwolone. Pod warunkiem że czegoś nie włączyłeś i pewne zagrania nie są dostępne lub np. położenie na deski nie kończy walki. Radzę uważać podczas ustalania zasad gry, bo może się skończyć mało przyjemnie, gdy po pół godzinie wybierania zawodników, prezentacji i tym podobnych przyjemnościach walka skończy się po pół minucie. Wracając do tematu przewodniego, walki naprawdę bardzo fajnie zrobiono.

Owszem, mam pewne zastrzeżenia co do sterowania, a raczej do tego, jak na nasze polecenia reagują zawodnicy. Trochę topornie i nie zawsze tak, jak

Wrestlingowcy wszystkich krajów...

byśmy chcieli. Odnosi się to przede wszystkim do tego, jak poruszają się nasi podopieczni, bo z zadawaniem ciosów nie jest tu tak źle. Jednak chodzenie czy obracanie się sprawiają problemy. Rzecz jasna, można powiedzieć, że taki mięśniak waży 150 kilosów i z taką właśnie gracją się porusza, ale to nieprawda. Coś po prostu jest nie tak ze sterowaniem. Jest to o tyle kłopotliwe, że podczas walki mimo wszystko trochę trzeba się nabiegać, bowiem nie ma przeszkód, by tłuc się poza ringiem.

Poza ringiem, poza zasadami

Taka walka poza ringiem niesie ze sobą dodatkowe emocje w formie porozrzucanych przedmiotów, którymi można zdzielić przeciwnika po łbie. Ot, łapiemy za krzesło i „ciach", „bach" - koleś leży na glebie. Oczywiście główną bronią pozostają ręce i nogi. Zasad właściwie nie ma. Można bić po mordzie, kopać w klejnoty, dusić w parterze czy skakać po głowie znokautowanego przeciwnika.

Nie ma także żadnej taryfy ulgowej dla kobiet (w sumie racja - po kiego baba się pcha na ring?). One także się biją jak równy z równym i to z dwa razy większymi bysiorami. Czasem nawet cherlawa postura, ale i szybkość, są atutami. Taktyki raczej nie uświadczymy tu żadnej - wszystko polega na bezładnym oraz częstym naciskaniu klawiszy odpowiedzialnych za poszczególne uderzenia tudzież używaniu kombinacji klawiszy służących do wykonania czarodziejskiego ruchu, po którym przeciwnik walnie na glebę. No, sporadycznie możemy zastosować blok czy coś w tym rodzaju, ale po mojemu - jest to raczej zbyteczne.

Tak czy inaczej to bardzo sympatyczna nawalanka, której oczywiście w żadnej mierze nie nazwalibyśmy realistyczną. Wątpię, czy jakakolwiek kobieta podniosłaby się po ciosie kolesia ważącego trzy razy więcej niż ona. No, ale czy ktoś powiedział, że zawody wrestlingowe mają coś wspólnego z prawdziwymi bijatykami? (Swoją drogą, kiedyś w wiadomościach sportowych pokazywali, jak znosili gwiazdę wrestlingu z połamanymi żebrami - jego przeciwnik przypadkiem NIE zamarkował ciosu i faktycznie rąbnął przeciwnika obunóż w klatę.)

Motorhead atakuje!

Na dwóch krążkach można upchnąć naprawdę sporo fajnej grafiki i muzyki. Tak właśnie jest w przypadku WWE Raw. Nie mogę powiedzieć złego słowa o wyglądzie hal i zawodników. Zapaśnicy i zapaśniczki prezentują taką samą imponującą bryłę bicepsów, tricepsów i mięśni kapturowych jak ich pierwowzory. Najlepiej widać to podczas prezentacji, gdy na pierwszym planie jest zawodnik, a za nim telebim z filmikami. Jednakże jest także coś, co nie pozwala mi na pełne delektowanie się oprawą graficzną. Postacie zawodników lubią przenikać chociażby przez podest ringu czy bandy wokół niego. Poza tym trybuny wyglądają mizernie w porównaniu np. z tymi w grach EA Sports. Siedzą na nich jakieś koszmarne dwuwymiarowe manekiny. Nie są to jednak tak dokuczliwe rzeczy, by przeszkadzały w grze.

Muzyka, powtórzę to chyba po raz trzeci, podoba mi się. I to z kilku względów. Przede wszystkim jest porządnej jakości. Nie są to trzecio- czy czwartoligowe kawałki zrobione przez amatorów. Na liście kreditsów widnieją nawet dziadkowie z Motorhead. Po wtóre, muza ta jest zróżnicowana. Począwszy od kiczowatego popu, a skończywszy na hard rocku. Wreszcie za ostatni atut muzyki uważam to, że doskonale wpasowuje się w klimat RAW. Oblukajcie w telewizorni byle jakie zawody wrestlingowe. Przecież tam leci dokładnie taka sama muza!

Panie zapaśniczki

LITA
Ksywka: Moonsault
Największe osiągnięcie: Mistrzyni Kobiet
Z wielkim powodzeniem walczy w ringu zarówno z kobietami, jak i mężczyznami. Mało kto może sprostać jej szybkości. Szczytowym osiągnięciem w jej zapaśniczej karierze jest zdobycie Mistrzostwa Kobiet, później na jakiś czas musiała zrezygnować z występów z powodu kontuzji pleców. Obecnie pracuje w MTV.

MOLLY
Ksywka: Molly-Go-Round
Największe osiągnięcie: Mistrzyni Kobiet
Prawdopodobnie najbardziej atletycznie zbudowana kobieta na liście zawodników wrestlingu. Dawno temu Molly sprzymierzyła się z zespołem The Hurricane, by walczyć za prawdę i sprawiedliwość (slogan jak z radzieckiego filmu propagandowego), a co za tym idzie - bronić słabszych.

VICTORIA
Została wytrenowana przez samą Molly Holly, która namaściła ją jako własną następczynię. Na razie Victoria uczy się fachu - i często pobiera bolesne lekcje. Jednak przyszłość należy do niej.

TRISH STRATUS
Ksywka: Bulldog
Największe osiągnięcie: (trzykrotna) Mistrzyni Kobiet
Jedna z legend wrestlingu, a już na pewno najbardziej znana kobieta w tej dyscyplinie. Jak mawiają „jej siła, uroda i mózg to kompletna Trish". Trzykrotna Mistrzyni, to chyba mówi samo za siebie.

Decyzją sędziów...

...wygrywa WWE Raw! Nie jest to na pewno gra wybitna, ale całkiem dobra. Spodziewałem się czegoś gorszego. No i konwersja z konsoli wypadła dużo lepiej niż w przypadku piłek nożnych. Dla tych, co to to kochają wrestling i lubią się wyżyć, jest to pozycja obowiązkowa. Zresztą sprawdźcie sami.
Tylko pamiętajcie - markować ciosy! :)

12/2002

INFO

7+

Producent: THQ ■ **Dystrybutor:** THQ ■ **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/ME/XP, 4x CD-ROM, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** 16 MB ■ **Internet:** www.thq.com

■ można się wyżyć! ■ dobra muza ■ prawdziwi zawodnicy ■ otoczka pojedynków ■ miejscami grafika

■ miejscami grafika

GATUNEK: SYMULATOR

CFS 3 niemal pod każdym względem stanowi regres w stosunku do poprzednika. A grywalnością do pięt nie dorasta staremu EAW.

Combat Flight Simulator 3:
Battle For Europe

Pepin Krootki

Flight Simulator był grą bardzo dobrą, przez długi czas właściwie bezkonkurencyjną. Dla zdecydowanej większości graczy możliwość „poważnego" latania samolotem daleka była jednak od czegoś, co można by nazwać dobrą zabawą. Nawet ta garstka, której odpowladała taka stricte pacyfistyczna rozrywka, w głębi duszy tęskniła za dreszczykiem emocji, jaki towarzyszy powietrznym pojedynkom. Tak narodziła się idea Combat Flight Simulatora, w którym engine oraz zaawansowany realistyczny model lotu ze zwykłego Flight Simulatora wykorzystano jako podstawę „bojowego" symulatora osadzonego w realiach II wojny.

Dzięki zaangażowaniu Microsoftu oraz graczy w Sieci powstała szybko rozwijająca się społeczność fanów. Sprzyjała temu otwarta architektura gry, która umożliwiała relatywnie łatwą rozbudowę. Na rynek trafiały oficjalnie książki w rodzaju Official Strategies & Secrets (rzecz jasna, musieliśmy za nie dodatkowo słono zapłacić), a gracze prześcigali się w tworzeniu nowych kampanii i samolotów (w Internecie znajdziecie między innymi kampanię wrześniową). CFS3 stanowczo odcina się od tej przeszłości, albowiem zastosowany w nim engine najnowszego Flight Simulator 2002 uniemożliwia import obiektów z CFS2. Stawia to graczy w niezręcznej sytuacji i sprawia, że dostępne dziś w Internecie zasoby stają się właściwie bezużyteczne (dla posiadaczy CFS3). Mógłbym to zrozumieć, gdyby nowy „motor" graficzny był chociaż wart takich wyrzeczeń. Jak na złość nie można tego o nim niestety powiedzieć, ale o tym później.

Po pierwsze, nie szkodzić...

Ta część przysięgi Hipokratesa jest twórcom z Game Studios najwyraźniej zupełnie obca. Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem ich najnowszy produkt, miałem niejasne odczucia, które już po chwili ustąpiły miejsca nielichemu rozczarowaniu. Początkowo sądziłem, że może to wynik rozminięcia się rzeczywistości z moimi wybujałymi oczekiwaniami. Pokazałem grę znajomemu - maniakowi symulatorów, a on tylko potwierdził moje obawy. Na pierwszy rzut oka CFS 3 niemal pod każdym względem stanowi regres w stosunku do poprzednika. Dłuższe obcowanie z grą odrobinę poprawia jej wizerunek, lecz do dziś zachodzę w głowę, czy to przypadkiem nie efekt przyzwyczajenia.

Grafika po liftingu

Cały szkopuł w tym, że jak każda operacja plastyczna, także lifting może się nie udać. Wtedy zaś pacjent miast wyglądać młodziej... w zapowiedziach wszystko (jak zawsze) malowało się na różowo. Teoretycznie rozdzielczość pokrywających ziemię, bazujących na oryginalnych zdjęciach lotniczych tekstur jest o wiele wyższa, nawet od tej w cywilnym FS2002. (Dokładność odwzorowania wzrosła z 1 km do 100 m, a miejscami bardziej.) Jeśli wierzyć autorom, umieścili w grze najdrobniejsze nierówności europejskiego krajobrazu, trakty komunikacyjne, linie telefoniczne...

W praktyce zaś - aby móc pozwolić sobie na te luksusy - trzeba dysponować komputerem, którego zakup długo będzie pozostawać w sferze marzeń, nawet bardziej posażnych graczy. Na komputerze, przy którym mogłem podziwiać wątpliwe uroki CFS3 (PIII 1,3 GHz, 384 MB RAM, GeForce4 MX) grafika była niemiłosiernie powolna (przy 50% detali) i nieestetyczna. Osoby wrażliwe na piękno w ogóle powinny zapomnieć o szesnastobitowej palecie kolorów (niebo wygląda wtedy gorzej niż w kiepskich grach sprzed 5 lat).

Spaaadaaamyyy!

niemieckie odrzutowe latające skrzydło Gotha Go229A. (Z doświadczeń zdobytych przy budowie tego ostatniego skorzystali później Amerykanie w fazie projektowania bombowca B2).

Właściwości lotne maszyn opracowano raczej poprawnie. Tylko Tempest zdaje się nieco zbyt wołowaty, a dwusilnikowy - bądź co bądź - Mosquito jest niemal tak zwrotny jak Spitfire.

Zupełnie nowa jakość powstała dzięki umożliwieniu graczom, by przesiadali się między poszczególnymi stanowiskami w samolocie. Nareszcie możemy przejąć obowiązki strzelca lub uświadomić sobie, jak mocne nerwy mieli bombardierzy. W trybie multiplayer kilku graczy może powiązać losy i wystąpić jako załoga jednego bombowca. Kosmetycznym, aczkolwiek wartym odnotowania dodatkiem, jest panel, za sprawą którego dobieramy oznakowanie samolotu. Jeśli latamy w brytyjskim dywizjonie, bez pardonu umieszczamy na kadłubie maszyny umiłowaną biało-czerwoną szachownicę, co jest ewidentną bzdurą oraz dowodem na to, że autorzy gry miernie odrobili zadanie domowe.

Zastąpienie poczciwych dwuwymiarowych kokpitów, jakie pamiętamy z CFS2, trójwymiarowymi to kolejny nieudany krok. Celowo nie piszę o wirtualnych kokpitach, bo brak tu możliwości swobodnego rozglądania się i obsługiwania przyrządów za pomocą kursora myszki. Wnętrze kabiny wykonano - bez dwóch zdań - przerażająco tandetnie. O porównaniu z IL-2 Sturmovik nie może być nawet mowy, bo to jak smakowanie samogonu i wyrafinowanego armagnaca jednocześnie.

Na tle reszty elementów grafiki modele samolotów wykonano wręcz kunsztownie, ale osobiście bardziej podobają mi się te ze Sturmovika. Gdybym miał z kolei wskazać na element zdecydowanie świadczący za oprawą CFS3, byłyby to występujące w wielu rodzajach kapitalnie wykonane chmury.

Niestandardowe maszyny w standardzie

W „gołej" wersji gry dostępnych jest blisko 20 diametralnie różnych samolotów, których dobór jest tutaj dość kontrowersyjny. Zbyt wiele tu prototypów i maszyn eksperymentalnych, które nie odegrały nawet marginalnej roli w wojnie. Z drugiej strony, jeśli gramy Anglikami, w kategorii średnich bombowców skazani jesteśmy na B-25, zupełnie jakby nie mieli oni własnych konstrukcji. Największymi (moim skromnym zdaniem) atrakcjami gry są: występujący aż w trzech wersjach Mosquito zwany także „drewnianym cudem"; Ju-88 P4 wyposażony w pokładowe działo kal. 50 mm, oraz

Realizm! Bodajby ten realizm...

Model lotu - niezaprzeczalnie wizytówka CFS - to naturalnie najmocniejsza strona gry. Sęk w tym, że zdaje się, zbyt mocna, aby przeciętny komputerowy pilot podołał wyzwaniu. Wielu graczy-szaraczków już na starcie zdyskwalifikuje brak posiadanego joysticka, bez którego to poradzić sobie nie sposób. Tzn. polatać - tak dla przyjemności i popatrzeć, jak reaguje maszyna - można (ale od tego jest przecież cywilny FS), natomiast trafienie w cokolwiek to już zupełnie inna bajka.

Największe wyzwanie w tym względzie stanowią misje torpedowe, których pomyślne ukończenie wymaga od gracza wręcz nadprzyrodzonych zdolności. Wystarczyłoby umieścić w grze opcję sterowania za pomocą myszki, aby życie recenzenta stało się łatwiejsze... mijały kolejne misje, a moje

konto zestrzeleń ograniczało się do paru bombowców, bo trafienie w takich warunkach czegoś mniejszego i zwrotniejszego pozostawało w sferze marzeń.

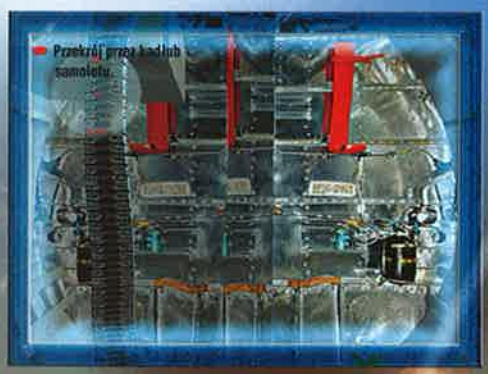
Nie zważałem na przeciwności i nie ustawałem w staraniach. Desperacko manipulowałem przy ustawieniach realizmu i wnet spostrzegłem, że - paradoksalnie po przełączeniu na Hard - wykonywanie ciasnych skrętów oraz walka manewrowa są o niebo łatwiejsze (inna rzecz potem z takiego manewru wyprowadzić maszynę...)!

Zacząłem odnosić sukcesy - i nie tylko sukcesy, co pozwoliło mi wyrobić sobie zdanie na temat modelu uszkodzeń. Wprzódy dostrzegłem pióropusz dymu ciągnący się za samolotem przeciwnika, potem analogiczne zjawisko za własnym. Z trafionych maszyn malowniczo sypią się rozmaite śmieci, czasem cieknie paliwo lub wydobywa się dym o różnym zabarwieniu - w zależności od tego, w co nam się akurat trafiło. Mam jednak pewne zastrzeżenia co do wytrzymałości niektórych obiektów. JU-88 eksplodują, zanim jeszcze zdążymy przypatrzyć się mknącym ku nim pociskom smugowym (przy efektywności uzbrojenia ustawionej na normal). Zupełnie tak, jakby były zaprogramowane, by wybuchać już po pierwszym trafieniu. Wątpliwości pojawiają się również wtedy, gdy prażymy z działek do okrętów. Już jedna króciutka seria, która w innej grze nie robi wrażenia na FW-190, tu wystarcza do zatopienia frachtowca. Jaki sens ma w takim razie obciążanie samolotu bombami czy torpedami?

Cieniutko uporano się też z kwestią artylerii przeciwlotniczej, zwłaszcza po rewelacyjnym pod tym względem CFS2. W tym ostatnim eksplozje pocisków były nie tylko zabójcze, ale także nieźle miotały maszyną, niekiedy nawet na parę metrów.

Liczy się człowiek, nie maszyna

Miło popatrzeć, jak serio potraktowano czynnik ludzki. Swoboda przy tworzeniu profilu pilota jest wprawdzie niewielka, lecz wraz z postępami w kampanii - wzorem gier RPG - nasza postać rozwija się. Co jakiś czas otrzymujemy punkty, a dzięki nim możemy zwiększyć np. spostrzegawczość naszego bohatera - bo przecież trening czyni mistrza. Pilotów różni też tolerancja na przeciążenia czy po prostu zdrowie. Niby nic, ale przecież osobnicy cieszący się dobrą krzepą mieli większe szanse na „dociągnięcie" do bazy, mimo odniesionych ran.



Jeszcze nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak skwaszonej kampanii tak nielicznym...

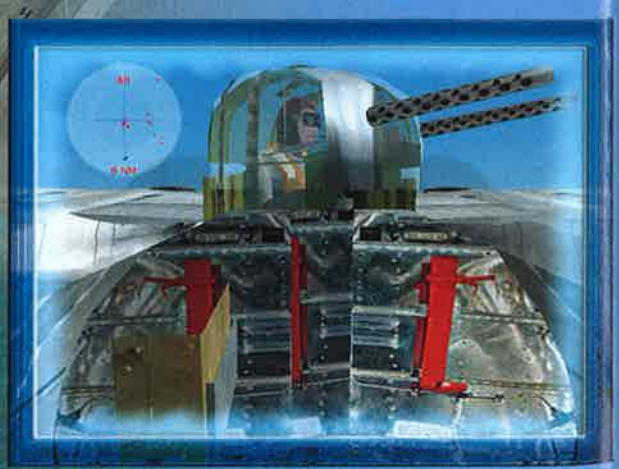
Zgodzę się, że wszystkie przedstawione do tej pory argumenty dyskredytujące opisywaną grę są dyskusyjne. Wszakże ten koronny zostawiłem na koniec (to taka mała „wisienka na torcie"). Pusty śmiech człowieka ogarnia, gdy zobaczy, jak wygląda kampania. Właściwie to nie wiadomo - śmiać się czy płakać. Racja, jest ona dynamiczna i podczas gry Niemcami można zmienić losy wojny. Co z tego? Wykonanie wskazuje, że autor tego czegoś (co dumnie zwie kamp... ehm) najwyraźniej inteligencją dorównuje pantofelkowi (Paramecium Caudatum), a ignorancją przewyższa Britney Spears.

Ale do rzeczy. Kiedy rozpocząłem kam... oczom mym ukazała się podzielona na sektory mapa Europy Zachodniej. Ale to tylko pozory, bo w powiększeniu ów cud natury kartograficznej okazał się obrzydliwą zbitką wielgachnych pikseli, uniemożliwiającą jakąkolwiek orientację. Nie dość tego, kontynent został podzielony różową linią frontu (przebiegającą przez środek kanału La Manche). Misję wybieramy, klikając na którymś ze składających się na rzeczoną linię sektorów. Jako że dotychczasowe symulatory pozostawiły u mnie zupełnie irracjonalne przyzwyczajenia, klnąc soczyście usiłowałem zaatakować jakiś obiekt położony za linią frontu.

W końcu sięgnąłem do instrukcji, by sprawdzić, co robię nie tak - i zdębiałem. Cała kampania wygląda następująco: wybieramy odcinek na froncie, lecimy na misję, pod wpływem naszych wyczynów front przesuwa się w tym miejscu o parę sektorów, po czym znów wybieramy jakiś graniczny sektor... w tym czasie okazuje się, że jakiś szczególnie bohaterski pilot przesunął na innym odcinku front na naszą niekorzyść i musimy to skorygować. Przecież wiadomo, że lotnictwo nigdy nie działa za linią frontu, jednym z jego podstawowych celów nie jest niszczenie dostaw i zaplecza przeciwnika, a strategiczne bombowce produkuje się, bo ładnie wyglądają na fotografiach w albumie! Ale co to? Przyglądam się dokładniej ekranowi kampanii i co widzę? Można zarządzić ofensywę lądową! Jak wiadomo, podczas II wojny mógł to zrobić każdy pilot. (Dla niekumatych: to była ironia w stanie czystym i kosmicznym.)

Koniec, kropka

Autorzy CFS3 nadszarpnęli kredyt zaufania, jaki zgromadziły wśród graczy dwie poprzednie odsłony cyklu. Ich produkt grywalnością do pięt nie dorasta staremu EAW. Jedynym, za co należą im się gromkie brawa (cześć im i chwała za to niech będzie na wieki), jest odwaga cywilna podpisania się pod własnym dziełem. Ja na ich miejscu nie pokazywałbym się na ulicy bez papierowej torby na głowie. Na CFS4 oczekuję z trwogą.



5

Producent: Microsoft Games/Game Studios ■ **Dystrybutor:** Microsoft/APN Promise ■ **Wymagania:** P III 450 MHz, Win'98, 64 MB RAM 1 GB na HDD ■ **Akcelerator:** 16 MB ■ **Internet:** www.microsoft.com/games/CombatFS3

■ chmury ■ potraktowanie czynnika ludzkiego ■ misje torpedowe ■ mo liwość walki jako strzelec bądź bombardier

■ straszliwie powolna grafika, na dodatek niezbyt ładna ■ brak importu obiektów z CFS2 ■ kampania! Aaaaargh! ■ dobór samolotów

INFO

Indiana Jack

GATUNEK: ARCADE

Jest mały, sprytny i zwinny. Wbrew imieniu, jest Polakiem. Poza tym małpą. No i musi uratować dżunglę. Na szczęście nie zajmie mu to dużo czasu.

Qn`ik

Bolączką każdego recenzenta są widoczne braki w czwartym wymiarze (potocznie zwanym czasem). Bywa, że z żalem i wstydem używamy wszelkich kodów i ułatwień, by tylko przejść jak największą część gry przed napisaniem jej recenzji. Zdarza się jednak również, że developerzy ułatwiają nam życie i tworzą tytuły takie jak Indiana Jack. Choć niekoniecznie „chwała im za to".

Dobre krótkiego początki

Mój kontakt z Indianą Jackiem nie trwał zbyt długo. Właściwie to najdłużej przebiegała instalacja. W grę wprowadza nas głos lektora, opiewający radosną egzystencję w dżungli, która została przerwana pojawieniem się bardzo złego czarownika, który to zaczarował wszystkie zwierzęta, nie wiedzieć czemu, tylkojedna małpka się ostała - Indiana Jack właśnie.

Krótka historia o zabijaniu

Dalej już - bez zbędnych wstępów - wpadamy w wir walki przeciwko sprzysiężonym siłom natury. Gracz od razu rzucany jest na najgłębszą wodę. Najgłębszą jednak nie oznacza głęboką, gdyż pierwszy etap ma ten sam stopień trudności, co ostatni - o ile nawet nie większy. Od razu zaznaczam, że nie widziałbym w tym nic złego, gdyby nie pewien mankament. Do gry po raz pierwszy zasiadłem około godziny jedenastej, po to, by pół godziny po dwunastej cieszyć oczy outrem, po przejściu gry!!! Tak jest - wszystkie dziesięć etapów można przejść „z przyłożenia". Co gorsza, gra odkrywa wszystkie tajemnice już po pierwszym jej ukończeniu.

Grafika niczym nie zaskakuje, ale prezentuje się całkiem miło.

Nieznośna krótkość bytu

Dobry zwyczaj wśród gier platformowych mówi, że każda z nich powinna mieć wiele dodatkowych bonusów, które po odnalezieniu odkrywają ukryte plansze, extralevele etc. Tymczasem w Indiana Jacku nie można nawet o czymś takim myśleć - gra jest do bólu liniowa. Gracz poznaje wszystkie tajniki gry już za pierwszym razem - bo ta nie ma nic więcej do ukrycia poza tym, co znajduje się w tajemniczych skrzynkach ze znakami zapytania. Tajemniczych do pewnego momentu, bo i liczba bonusów jest przecież ograniczona. Mamy tu klasycznie jakieś gwiazdki (jak zbierzemy ich sto, dostajemy dodatkowe życie), banany (których - wbrew logice - małpka nie zjada, ale rzuca nimi w przeciwników), ciastka dające chwilowo nieśmiertelność, jabłka (dodatkowe życie), apteczki i... to już chyba wszystko. Również zakres ruchów bohatera i możliwości interakcji z otoczeniem są bardzo mocno ograniczone.

Krótkie jest piękne?

Strona techniczna gry, o dziwo, nie prezentuje się najgorzej. Nie ma oczywiście poziomu rewelacyjnego (i w moim rankingu platformówek - znajdującego się wciąż na najwyższym miejscu na podium Rayman 2), ale można w nią spokojnie pograć. Niestety w jednym programiści „dali ciała" na całej linii. Nie można odwracać i w jakikolwiek sposób manewrować kamerą! Jest to o tyle frustrujące, że jeśli ktoś przejdzie etap, zapominając o wzięciu magicznej maski (wymaganej do ukończenia każdego poziomu), niestety musi zaczynać całą zabawę od początku - bo gra nie daje mu możliwości odwrócenia się. A konkretniej: małpa może wprawdzie biec do tyłu, ale widzimy ją wtedy przez cały czas en face, co jest bardzo niewygodne.

Drugim i bardzo dużym zarzutem co do strony technicznej jest dźwięk. Przez półtorej godziny gry katowałem moich biednych kolegów redakcyjnych (mała zemsta za Tatu puszczane na cały regulator;) wciąż tymi samymi infantylnymi dżinglami i dość krowiastym sapaniami głównego bohatera. Na szczęście długo tego słuchać nie trzeba. (Ale i tak szlag może trafić! - redakcja, w osobie siedzącego obok Smugglera.)

Intro nie ma najlepszej jakości.

Krótko

Gra jest polska, ma nie najgorszą grafikę, okropny dźwięk i przejść ją można w kilka kwadransów. Przy czym granie w nią po raz drugi nie ma zupełnie sensu. Jaki może z tego wyniknąć werdykt? 'Nice try', jakby powiedzieli Anglosasi. Niestety Techland musi jeszcze porządnie nad swoimi grami platformowymi popracować, by mogły one odnieść sukces. Tym razem: porażka.

Większość gry spędzamy w wąwozach, ale nawet w otwartych przestrzeniach nie możemy się prawie w ogóle poruszać na boki.

3

INFO

Producent: Techland ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Wymagania:** Pentium 366, 64 MB RAM, Win95, 98, ME, 2000, XP ■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** http://techland.pl/plindex.php

■ całkiem niezłe intro ■ łatwe sterowanie ■ gra też jest łatwa

■ wydać 50 złotych na półtorej godziny grania... ■ niedopracowana kamera

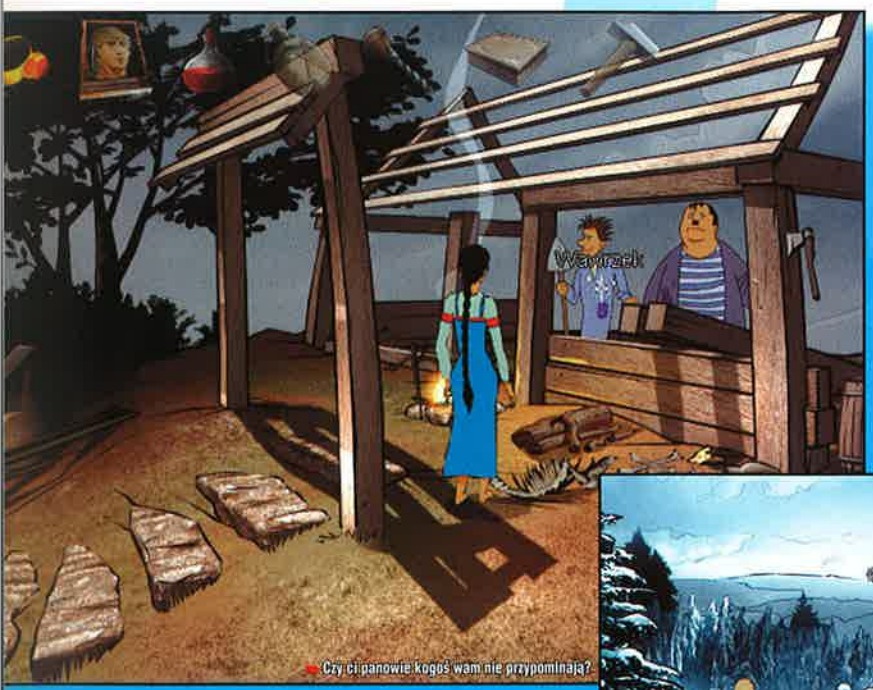
GATUNEK: PRZYGODOWA

BAŚŃ O DZIADKU MROZIE, IWANIE I NASTCE

El General Magnifico

Muszę zdradzić, że choć stary ze mnie koń, uwielbiam bajki. Kochałem je od zawsze, czytałem z zapałem i chłonąłem najróżniejsze baśniowe opowieści, najpierw jak popadnie, a potem już świadomie poszukiwałem tych, które mi odpowiadały.

Ciekawych materiałów do rozmyślań może dostarczyć teza, że baśnie są odzwierciedleniem duszy narodu. Jest w istocie coś na rzeczy, bo na przykład baśnie niemieckie są wprost apoteozą pracy (wspomniany Kopciuszek zapieprza jak mały traktorek, ale w nagrodę zostaje wybranką księcia. Można by co prawda postawić, i obronić, przewrotną tezę, że bez znajomości i poparcia wpływowych krewnych - konkretnie wróżki, która była jej matką chrzestną - dziewczyna mimo pracowitości prawdopodobnie skończyłaby żywot jako niewykwalifikowana pomoc kuchenna).



W baśniach francuskich piękny młodzieniec zestarzałby się i uwiądł przy bardziej przedsiębiorczych braciach, gdyby nie fanfaronada przypadkowego znajomego, kota w butach. Obfitego materiału do rozmyślań może za to dostarczyć angielska opowieść o kocie Dicka Whittingtona, który zarobił krocie (zarobił oczywiście Whittington - nie kot) na handlu z tambylcami (tubylcy to my jesteśmy) w dalekich krajach. Zechciejcie mi przypomnieć, w jakiej to ziemi myszy dały się we znaki nawet władcy?

A bajki rosyjskie? Te są w istocie i gremialnie pochwałą głupoty, chamstwa oraz lenistwa. Z trzech braci najlepiej wiedzie się głupiemu i zadufanemu w sobie Iwanowi, który potrafi tylko jeść i spać i który - gdyby nie konik Garbusek - powinien zakończyć żywot jako wiejski pijaczyna. Ilia Muromiec wylegiwał się na piecu przez trzydzieści trzy lata, zanim wreszcie zmuszono go do zajęcia się palącymi problemami rzeczywistości (smok Gorynycz). To rosyjscy bajarze wymyślili stoliczek, który się sam nakrywał (kopytami?), bułkę odrostkę (ile byś nie wsuwał, zawsze jest cała) i nierozmiennego rubla (zawsze po wydaniu wraca do kieszeni właściciela).

Wszystkie te refleksje nasunęły mi się wówczas, kiedy zasiadłem do gry i uruchomiłem ją. Jest przeznaczona dla dzieci - ale nie dajcie się zwieść, starsi gracze też natkną się w niej na kilka problemów, nad którymi mogą sobie połamać głowy. W grze niezwykle zręcznie połączono wątki rozmaitych bajek rosyjskich (opowieść o biednej dziewczynie i jej złej macosze, baśń o chrobrym i zarozumiałym Iwanie, elementy historii Baby Jagi, Dziadka Mroza i jeszcze kilka innych), uzyskując zaskakująco bogatą i obfitą w wydarzenia całość. Będziemy animowali - na przemian - działania dwojga bohaterów: dzielnej i dobrej dziewczyny o imieniu Nastia i nieco pyszałkowatego Iwana, który dostanie od życia bolesną nauczkę. Jak to w bajkach bywa, wszystko zakończy się dobrze (po przejściu gry będziemy świadkami kilku zabawnych animacji, które ukażą, jak się kończą inne, poruszone w grze wątki). Aby jednak doprowadzić parę bohaterów do ślubnego kobierca, trzeba będzie się wykazać niemałą pomysłowością.

Niezwykle prosty interfejs nie powinien sprawić, najmłodszym nawet graczom, trudności. Bardzo dobre spolszczenie (naprawdę bardzo dobre - choć lubię się czepiać, a Cenega mi kilka razy podpadła, teraz jednak zrobiła kawał dobrej roboty) pozwoli na doskonałą zabawę nawet tym, co ze sztuką czytania jeszcze dobrze się nie zapoznali. Grafika... cóż, może nie powala na kolana i nie rzuca na plecy jak uroda i bogata mimika pewnego aktora o silnie narcystycznych skłonnościach, który jako policjant z posterunku o pechowym numerze nie przebrał się chyba jeszcze tylko za wirus HIV, ale może to i lepiej. Wprawdzie w niektórych momentach bohater i bohaterka poruszają się, jakby kij połknęli, ale zbędna giętkość nie zawsze i nie każdemu przystoi.

Oprawę muzyczną stanowi kilkanaście bardzo dobrych fragmentów, wzorowanych na motywach rosyjskich pieśni ludowych. Rosjan można lubić albo nie, ale nie sposób odmówić im muzykalności. Dla graczy, którzy nie lubią spędzać przed ekranem zbyt długich godzin, zarezerwowano możliwość zapisu gry i ponownego jej wywołania w dowolnym momencie.

Wszystko razem składa się na niezwykle atrakcyjną całość, w dodatku dostępną za niebywale niską cenę. 19,99 złotych to nie coś, co może przerazić.

PS Demo znajdziecie na CD 12/2001 - ale w wersji angielskiej. Nazywa sie toto Fairy Tales.

CD-ACTION 12/2001

7

INFO

Producent: Bohemia Interactive Studio ■ **Dystrybutor:** CENEGA ■ **Wymagania:** Win 98/ME/2000/XP, P166 Mhz, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB ■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** www.cenega.pl

- ciekawy scenariusz
- bardzo dobre spolszczenie
- prosty interfejs
- niska cena
- niziutkie wymagania sprzętowe

- niezbyt wyrafinowana oprawa graficzna
- tylko dla lubiących bajki

Kaaaaaalinka, Kalinka, Kalinka maja!

Piekło współczesnej wojny

DELTA FORCE®
BLACK HAWK DOWN™

GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE

Dołącz do Sił Specjalnych w walce o wolność - począwszy od operacji humanitarnej „Przywrócić Nadzieję" w Somalii, a kończąc na tragicznej bitwie na ulicach Mogadiszu.

99,90 zł

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

NOVALOGIC®

CENEGA

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 W-wa, ul.Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70

www.cenega.pl

WWW.NOVALOGIC.COM

PC CD ROM

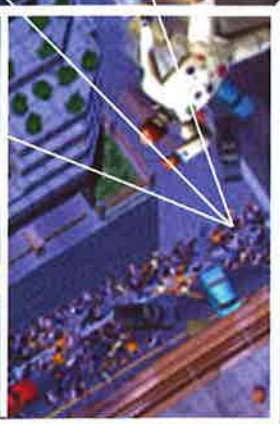
© 2002 NovaLogic, Inc.NovaLogic, logo NovaLogic, NovaWorld i Delta Force to zastrzeżone znaki towarowe NovaLogic,Inc. Logo Delta Force, Black Hawk Down i logo NovaWorld to znaki towarowe NovaLogic,Inc.

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

SIM CITY 4

Hut Sędzimir

Nie tak dawno, przed ostatnimi wyborami samorządowymi, warszawska redakcja Gazety Wyborczej zorganizowała spotkanie z kandydatami na prezydenta stolicy. Podczas tego spotkania aspirujący politycy zasiedli przed komputerami z zainstalowaną grą Sim City 3000, a ich zadaniem było przedstawienie własnych pomysłów na rozwój stołecznego miasta w takim właśnie wirtualnym środowisku miejskim. Dobitnie dowodzi to, jaką pozycję w świecie gier komputerowych zajmuje seria Sim City.



W nowym Sim City Godzillę zastąpił robot z kosmosu. Robi niezłe zamieszanie!!!

Stwórz miasto marzeń!

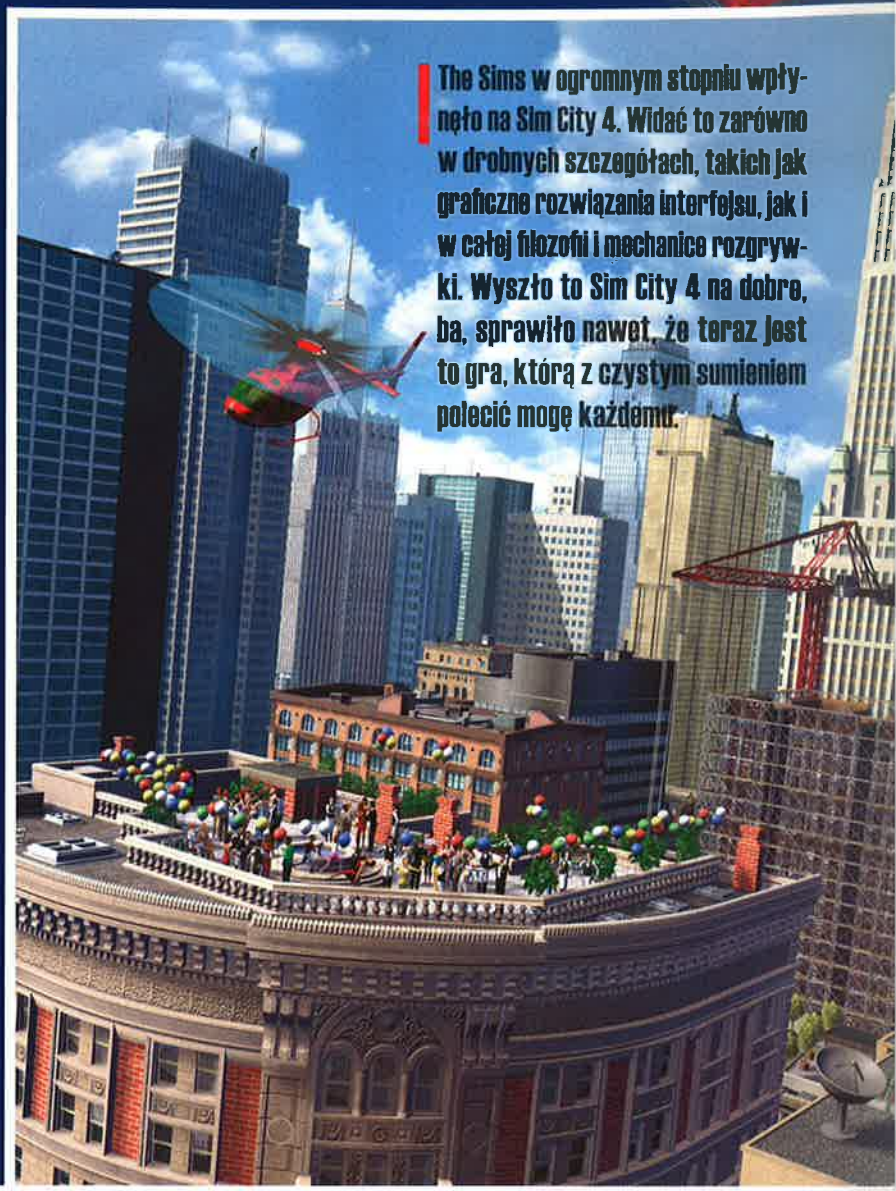
Na pozycję tę firma Maxis długo pracowała. Pierwsza gra z serii - Sim City - ukazała się w 1989 i nieoczekiwanie, ale w pełni zasłużenie, stała się nieprawdopodobnym przebojem. W latach późniejszych gra doczekała się dwóch kontynuacji i kilku różnych rozszerzeń, dodatków i edycji specjalnych, z których każdy konsekwentnie zwiększał stopień skomplikowania oryginalnej gry, rozwijał symulację miasta, wprowadzał coraz bardziej złożone powiązania pomiędzy wciąż dodawanymi nowymi elementami, jednocześnie nie zmieniając wiele w strukturze gry. W efekcie ostatnia część cyklu, Sim City 3000, opierała się na założeniach niemal identycznych jak pierwsze Sim City, jednocześnie zaś była tak skomplikowana, że większość graczy wolała pograć w tym czasie w Quake'a lub wyłączyć komputer i wyjść na spacer z psem. I to nawet wtedy, kiedy temperatura za oknem oscylowała w granicach -10 stopni.

Nie, nie mówię wcale, że Sim City 3000 było grą złą, uważam jednak - i nie zmienią tego nawet hiszpańskie tortury - że była zbyt złożona, za mocno bazowała na statystykach, wykresach i danych liczbowych, by mogła dawać satysfakcję komukolwiek, poza wąską grupą księgowych nudzących się po godzinach. A Sim City 4? Miałem okazję zagrać w tę grę podczas dwóch długich sesji w firmie Cenega, czyli u polskiego dystrybutora tego tytułu, a teraz piszę recenzję i żałuję, że do polskiej premiery gry zostały jeszcze cztery tygodnie (kiedy to czytacie - już dużo mniej, gra bowiem jest zapowiadana na 27 stycznia). Chciałbym znów wrócić do mojego wirtualnego miasteczka. Sim City 4 zdobywa sympatię gracza już po pierwszym kwadransie - i jestem przekonany, że gra odniesie ogromny sukces.

Wielkie inspiracje

Do takich przepowiedni nie potrzeba zresztą Nostradamusa, wystarczy tylko zwrócić uwagę na stopień, w jakim nowa edycja Sim City czerpie z innej gry firmy Maxis. Innej gry, dodajmy, która uważana jest za jeden z najlepiej sprzedających się tytułów na świecie; gry, która nieustannie okupuje listy przebojów, podobnie zresztą jak każdy wydawany do niej dodatek, niezmiennie trafiający na pierwsze miejsca sprzedaży. Innej gry, która nosi tytuł The Sims i jeśli o niej nie słyszałeś, chyba dzisiaj właśnie zostałeś odhibernowany po stu latach spędzonych w lodowej bryle gdzieś na Antarktydzie.

The Sims wpłynęło w ogromnym stopniu na Sim City 4, widać to zarówno w drobnych szczegółach, takich jak graficzne rozwiązania interfejsu, jak i w całej filozofii i mechanice rozgrywki, gdzie wiele elementów zaczerpnięto ze słynnej na całym świecie symulacji ludzików. Wyszło to Sim City 4 na dobre, ba - sprawiło nawet, że teraz jest to gra, którą z czystym sumieniem polecić mogę każdemu (z wyjątkiem tych typów, dla których gra bez dwóch hektolitrów krwi i nailguna jest tylko programem użytkowym).



The Sims w ogromnym stopniu wpłynęło na Sim City 4. Widać to zarówno w drobnych szczegółach, takich jak graficzne rozwiązania interfejsu, jak i w całej filozofii i mechanice rozgrywki. Wyszło to Sim City 4 na dobre, ba, sprawiło nawet, że teraz jest to gra, którą z czystym sumieniem polecić mogę każdemu.

Wystarczy podprowadzić słupy wysokiego napięcia do krawędzi mapy - i już możesz sprzedawać prąd do innego miasta.

W każdej chwili możesz uzyskać dostęp do porad udzielanych przez doradców.

Jeśli nie masz The Sims, możesz zaludnić miasto wybranymi spośród 21 już gotowych Simów.

Regionalne megalopolis

Jak już pisałem, inspirację The Sims widać w Sim City 4 od samego początku, dokładniej zaś w pierwszym pojawiającym się interaktywnym ekranie. Wiąże się z tym również pierwsza istotna, wręcz fundamentalna, zmiana dotycząca nowej wersji Sim City. Ten pierwszy ekran to ekran wyboru miejsca, w którym stanie nowe miasto. Zmiana polega na tym, że we wcześniejszych częściach gry każde miasto, jakie budowałeś, funkcjonowało samodzielnie, niezależnie od innych i autonomicznie. Skupiałeś się tylko na nim, a ono samo funkcjonowało niejako w pustce. W Sim City 4 jest inaczej - miejsce, w którym stanie nowe miasto, wybierasz na mapie regionu, podzielonego na 64 kwa-

Historia Sim City

Pomysł na grę Sim City powstał w głowie Willa Wrighta, jej głównego projektanta, po lekturze książek „Urban Dynamics" oraz „System Dynamics" amerykańskiego socjologa Jaya Forestera, które opisywały reguły rządzące rozwojem miast i metropolii. Pierwsza część Sim City programowana była przez dużą część 1988 roku, zespół pracujący nad nią nie zdążył jednak z premierą na okres świątecznej gorączki zakupów, przez co gra ukazała się dopiero w lutym 1989 roku - a więc okresie mało korzystnym dla sprzedaży gier komputerowych. Mimo to szybko zdobyła dużą popularność – wymiernie pomógł w tym poświęcony grze artykuł w magazynie „Newsweek". Swoją drogą, jedna z pierwszych publikacji dotyczących gier komputerowych, jaka ukazała się w „poważnej" prasie. Kolejne części gry trafiły na rynek dużo później - w 1996 roku SimCity 2000 (z nową izometryczną grafiką), w 1999 roku zaś SimCity 3000 (jeszcze większa złożoność symulacji, w pełni trójwymiarowe środowisko gry).

Sims Ville

Wiele pomysłów wprowadzonych do Sim City 4 przeniesiono bezpośrednio z gry SimsVille, która miała być czymś pomiędzy The Sims a Sim City. Firma Maxis pracowała nad SimsVille w okresie 1999-2001, ostatecznie jednak zarzuciła ten projekt i skupiła się na SimCity 4 i The Sims Online. SimsVille miało się różnić od SimCity przede wszystkim pod względem skali - zamiast wielkimi metropoliami, tutaj burmistrz miał zarządzać małym miasteczkiem. Drugą istotną różnicą było to, że w założeniach gry każdy mieszkaniec miał mieć własną osobowość, dokładnie opisaną szeregiem współczynników. Inny był także główny cel rozgrywki, bowiem o ile w pierwszych częściach Sim City najistotniejszy był rozwój miasta i jego budżet, tak w SimsVille - zadowolenie mieszkańców.

To największy stopień zbliżenia. Widać każdy szczegół.

Menu kataklizmów kusi...

draty o jednakowej powierzchni. To opcja bardzo podobna do wyboru parceli mieszkalnej w oryginalnym Sims, a niemalże identyczna do wyboru dzielnicy w najnowszym dodatku, Sims: Zwierzaki.

Co ważne, nie jest to jedynie zmiana estetyczna, nie jest to gadżet, który w niewielkim tylko stopniu wpływałby na rozgrywkę. Wręcz przeciwnie - wprowadzenie takiego rozwiązania zmienia całkowicie filozofię gry, zamiast bowiem skupiać się na jednym mieście, możesz (ale oczywiście nie musisz) własne urbanistyczne ambicje rozłożyć na cały region. Oznacza to np. że jedno z miast może być tym typowo przemysłowym, zanieczyszczonym przez kilka stojących tam elektrowni, inne natomiast niemalże luksusowym kurortem, pobierającym energię elektryczną z pierwszego z wymienionych miast. Miasta regionu mogą się zresztą wymieniać nie tylko energią, ale też innymi dobrami, np. miejscami pracy. W praktyce zarządzanie kilkoma miastami zrealizowane jest w taki sposób, że w każdej chwili możesz przechodzić pomiędzy kolejnymi miejscowościami, a te, którymi w danej chwili nie zarządzasz, pozostają w stanie niezmienionym, takim, w jakim je zostawiłeś. Może to mało realistyczne, ale na pewno naturalne, a przede wszystkim doskonale wpływające - po pierwsze - na skalę prowadzonej rozgrywki (możesz teraz projektować miasta z dużo większą swobodą), po drugie zaś - na samą grywalność. (Bo zajmowanie się problemami kilku miast jednocześnie byłoby uciążliwe i chyba nie dawałoby zbyt wiele satysfakcji.)

Boska interwencja

Po wybraniu kwadratu-obszaru zajmowanego przez twoje miasto przechodzisz do głównego ekranu gry - ekranu miasta, gdzie objawia się, po pierwsze, kolejne podobieństwo do The Sims (rozmieszczenie elementów interfejsu niemalże identyczne), po drugie zaś – kolejna fundamentalna zmiana wprowadzona w nowej części serii. Chodzi tu o trzy tryby prowadzenia gry na ekranie miasta, z jednej strony - niezależne, z drugiej zaś - mocno ze sobą powiązane. Tryby te to tryb Boga, tryb Burmistrza i tryb Moje Simy, każdy z oddzielnym zestawem poleceń i możliwości. Na początku zechcesz najpewniej rozpocząć od trybu boskiego, w którym wpływasz na ukształtowanie obszaru wybranego dla miasta. Jako istota boska możesz obniżać i podnosić grunt, wysyłać wiatry (nie zrozum tego zbyt dosłownie – bo do tego nie trzeba być bogiem), które erodują skały, czy wykonywać inne, równie nadprzyrodzone sztuczki; decydują one głównie o tym, na jakich ziemiach powstanie miasto. W trybie Boga rozpoczynasz zawsze wtedy, kiedy wybrany obszar jest całkowicie pusty, samo założenie miasta odbywa się w momencie przejścia do trybu Burmistrza. Wtedy dopiero nadajesz miastu (i burmistrzowi) nazwę, wtedy też tracisz część boskich mocy, cały czas jednak zostaje dość bogate menu katastrof naturalnych, również przyporządkowane do boskiego trybu.

Zamiast śledzić wykresy, po prostu przyjrzyj się własnemu miastu.

Kochamy naszego burmistrza!

Burmistrz to tryb, w którym będziesz znajdował się przez zdecydowanie największą część czasu w grze. Gdy go wybierzesz, boskie ikonki z lewej strony ekranu zmieniają się w zestaw poleceń podobny do tego, jaki znamy z wcześniejszych części gry. Jako burmistrz głównie budujesz albo stawiasz gotowe budynki użyteczności publicznej, albo wyznaczasz strefy mieszkalne, handlowo-usługowe i przemysłowe, na których ma się rozwijać twoje miasto. To natomiast, czy będzie się rozwijać, zależy już tylko od tego, jak dobrze będziesz nim zarządzał. Poza opcjami budowlanymi burmistrz ma także dostęp do szeregu wykresów i grafów obrazujących rozwój miasta, potrzeby mieszkańców i inne tego typu parametry, może także skonsultować się z doradcami. Do dyspozycji burmistrza oddano także podstawy kierowania służbami ratunkowymi, możesz więc samodzielnie wysłać policję czy straż pożarną do dowolnie wybranego miejsca, jeśli uważasz, że AI nie da sobie z tym rady.

Sim w wielkim mieście

Ostatni tryb to Moje Simy. W trybie tym możesz zaprosić do własnego miasta pięciu Simów - albo importowanych z twojej kopii gry The Sims, albo wybranych z 24 dostępnych przygotowanych już na potrzeby Sim City. Możesz wskazać dom, w którym mają oni zamieszkać, następnie zaś śledzić ich życie, rozwój zawodowy i społeczny. Simy pełnią też rolę agentów burmistrza, tzn. są tymi mieszkańcami miasta, których pozbawiono anonimowości - zawsze wiesz, gdzie się znajdują, możesz poznać ich myśli dotyczące tego, co się dzieje wokół nich. Są swoistym barometrem nastrojów mieszkańców zarówno w okolicy, jak i całym mieście.

Pomysł z takim bezpośrednim wprowadzeniem Simów do Sim City 4 wydaje się trafiony, jest zresztą naturalnym wynikiem procesu powstawania nowej edycji Sim City (tyle tu przecież inspiracji, zapożyczeń itd.), sądzę jednak, że nie został on rozegrany tak dobrze, jak można to było zrobić. Chodzi mianowicie o to, że stopień interakcji z Simami - a więc i zaangażowania gracza w ich życie - jest zbyt mały. Możesz właściwie tylko obserwować wybraną przez siebie piątkę, możliwości kierowania ich losem czy to pośrednie, czy bezpośrednie są jednak mocno ograniczone. Widać to zresztą w zestawie ikonek-poleceń dostępnych w tym trybie, których... po prostu nie ma.

Z drugiej jednak strony, tryb Moje Simy ukazuje, że w Sim City 4 mieszkańcy miasta są zróżnicowani, mają odmienne potrzeby i oczekiwania w stosunku do burmistrza. W wcześniejszych częściach cyklu byli po prostu niemalże jednolitą masą obywateli, teraz zaś mieszkańcy bogaci i wykształceni żądają od władz miasta czegoś zupełnie innego niż biedni, niewykwalifikowani pracownicy. Połączenie The

Sims z Sim City nadało mieszkańcom wirtualnych miast dodatkowych cech indywidualności, sprawiło też, że gracz musi się już przejmować nie tylko prawidłowym rozmieszczeniem stref mieszkalnej, handlowej i usługowej, ale także tym, by w odpowiednich miejscach powstawały budynki publiczne.

Urbanistyka - to proste!

To kolejny powód, dla którego wciąż istotą gry jest tryb Burmistrz. Mając to na uwadze, autorzy gry postarali się o to, aby gra w Sim City była

Trąba powietrzna to jedna z lepiej zrealizowanych katastrof naturalnych.

Niektórych danych statystycznych nie dało się uniknąć.

Podstawowy błąd to stworzenie zbyt dużej infrastruktury (w tym przypadku energetycznej) dla zbyt małej miejscowości.

W Sim City 4 możesz zarządzać aż 64 miastami.

Największe oddalenie widoku pozwala obejrzeć niemal całe miasto.

wiej edycji prawdziwą zabawą, a nie przeglądaniem dziesiątek danych statystycznych. Oczywiście dane te są wciąż dostępne, można je przeglądać na wiele sposobów, ale jednocześnie to, co dzieje się w mieście, widać gołym okiem, wystarczy przejechać kamerą nad miastem. Gra oferuje pięć poziomów zbliżeń, a przy dwóch największych możesz się dokładnie przyjrzeć ludziom. Tu, wszystko wychodzi na jaw - jeśli źle działają służby porządkowe, ulice zalegają śmieci, jeśli gdzieś jest wysoki poziom przestępczości, na asfalcie pojawiają się rysowane kredą obrysy ciał, jeśli gdzieś zagęszczenie szkół jest zbyt duże (a za edukację płaci miasto), widzisz, że czas na oszczędności, bo na boisku bawi się tylko garstka dzieci.

Takich przykładów można by mnożyć wiele, bowiem wszystkie właściwie kłopoty i problemy miasta zobrazowane są graficznie w taki sposób, że nie ma wątpliwości, gdzie (i zazwyczaj dlaczego) dzieje się coś złego. To wyraźny krok w stronę ułatwienia gry, uczynienia jej przyjaźniejszą dla graczy, którzy pierwszy raz stykają się z serią, dążenie do tego widać też w innych elementach gry. Dla przykładu, kiedy wyznaczasz strefy mieszkalne, komputer samodzielnie podsuwa takie ich optymalne rozłożenie, by każda parcela miała dostęp do drogi, wystarczy też wcisnąć i przytrzymać myszkę w jednym miejscu, by komputer zaproponował sposób rozmieszczenia strefy wokół wskazanego na mapie miejsca. Idąc dalej, dużo łatwiej jest też teraz poprowadzić sieć energetyczną, rury kanalizacyjne, trasę metra itd. Dzięki takim drobiazgom gra jest prosta w obsłudze, bardzo intuicyjna, budzi też uznanie elegancją, stylem, w jakim została zaprogramowana.

Miasto jak na dłoni

Nowych graczy zdobędzie też serii poziom wykonania oprawy graficznej Sim City 4, bez cienia wątpliwości najwyższy w historii cyklu. Obiekty pojawiające się na mapie miasta są szczegółowe, bardzo miłe dla oka. Ponadto wszystkie one - a wraz z nim całe miasto - żyją, więcej nawet, pulsują życiem (oczywiście pod warunkiem, że jest w twoim mieście odpowiednia liczba mieszkańców). Liczba budowli, które mogą pojawić się w mieście, sięga - według materiałów prasowych – niemal tysiąca i choć sam nie liczyłem, muszę przyznać, że rzeczywiście stojące obok siebie domy rzadko kiedy się powtarzają. Doskonale prezentują się również 33 budynki specjalne, które możesz postawić po osiągnięciu odpowiednich parametrów wzrostu - np. wymaganej liczby mieszkańców czy wystarczającego obszaru przeznaczonego na strefy przemysłowe.

Są tu też budynki, które będziesz mógł wybudować dopiero wtedy, kiedy region osiągnie np. pewną liczbę mieszkańców, zatem motywuje to do kierowania kilkoma miastami w regionie. Mniejsze wrażenie robi ścieżka audio, nie tyle ze względu na poziom (bo odgłosy miasta są realistyczne, a motywy muzyczne nowoczesne, świetnie wyprodukowane, wtapiające się w tło - jednocześnie zostają w głowie), a raczej ze względu na brak jakiś nieoczekiwanych dźwiękowych fajerwerków - raczej nie będziesz potrzebował systemu Dolby Surround, by w pełni odczuć wycie wiatru podczas trąby powietrznej.

Czas na kataklizm

Ach, no właśnie. Trąba powietrzna. To, co najlepsze, zostawiłem oczywiście na koniec. Sim City 4 to gra przeznaczona dla dużego grona użytkowników komputerów - nie tylko typowych graczy, w związku z czym jest dość grzeczna - np. większość przejawów przestępczości to w sumie niegroźne sytuacje, takie jak graffiti czy ekshibicjonizm. Nie usunięto jednak - na szczęście - katastrof i klęsk żywiołowych, które można spuścić na własne miasto niczym egipskie plagi. Poza trąbą powietrzną (świetny efekt!) jest też tu trzęsienie ziemi, erupcja wulkanu, meteoryty, pożar czy uderzenia pioruna oraz inwazja gigantycznego robota z kosmosu (szkoda, że nie ma Godzilli).

Po wydarzeniach 11 września usunięto katastrofę lotniczą (zresztą tę kwestię w ogóle ominięto w sposób dość żartobliwy - ale to zobaczycie sami), ale i tak Sim City 4 daje duże możliwości szerzenia destrukcji na globalną skalę. Na pewno wam znany, mój redakcyjny kumpel Gem.ini powiedział niedawno - „Sim City? To ta gra, w której wczytujesz gotowe miasto, patrzysz na nie przez pięć minut, a potem zrzucasz na nie meteoryty?". Rzeczywiście ta pokusa jest trudna do odparcia... Ciekawe, jak poradzili sobie z nią wspomniani we wstępie kandydaci na prezydenta Warszawy?

Służby ratunkowe możesz samodzielnie wysyłać na miejsce wypadku.

9

Producent: Maxis/EA ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** http://simcity4.ea.com/

- całkiem nowe Sim City ■ dużo grywalność dzięki zapoczonym rozwiązaniom ■ grafika nie tylko ładna, ale i użyteczna ■ możliwość zarządzania kilkoma współdziałającymi miastami
- tryb Moje Simy zbyt mało rozbudowany...

INFO

GATUNEK: SYMULACJA

Tennis Master Series 2003

Qn`ik

Nowa edycja Tennis Master Series, o dziwo, ma wiele wspólnego z inną grą opatrzoną tym samym numerem: NBA Live 2003. Mimo prezentowania zupełnie różnych dyscyplin, o obu grach można powiedzieć jedno: są najlepszymi symulacjami w obrębie własnej dyscypliny, jakie kiedykolwiek pojawiły się na pecetach.

Tenis nie jest nazbyt efektownym wizualnie sportem. Dwa (lub sporadycznie cztery) osobniki z gatunku homo sapiens biegają po przeciwnych stronach siatki i odbijają rakietami małą piłkę. Dopingu publiczności właściwie tu nie ma: jakakolwiek muzyka, nawet najcichsza, również nie ma na korcie racji bytu. Słychać tylko głośne i różnie się kojarzące jęki graczy. No i czasem sędziowie coś powiedzą, na przykład 'out', 'net' et cetera. Zasady gry również są proste i sztywne jak publiczność na trybunach - jedyną komplikacją jest nieco dziwny sposób liczenia punktów. No, bo kto to widział, by na początku było 15, potem 30, a jeszcze później 40? Toż to się kupy nie trzyma! Tylko Anglicy byli w stanie takie coś wymyślić. (Aha, jeszcze jedno w sprawie tenisa ziemnego. Fajnie psy się zachowują, jak widzą mecz.)

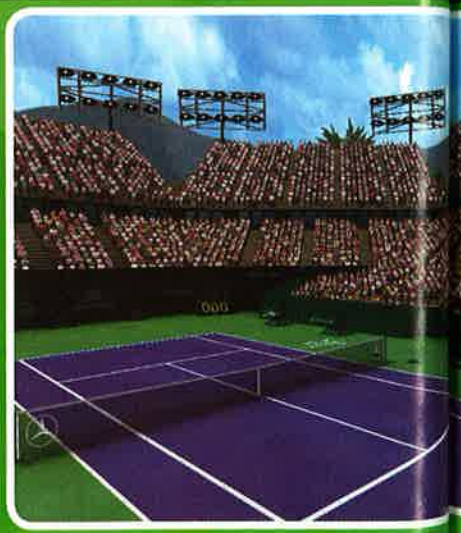
Już poważnie

Tenis to gra mająca wiekową tradycję. Za jej prekursora uważa się zabawę, która odbywała się na średniowiecznych dworach francuskich. Jednak zawodnicy nie używali wtedy rakiet - na nie czas nastał dopiero, gdy gra zyskała popularność w Anglii, w końcu XIX wieku. Tamże, w Wimbledonie, powstał pierwszy kort, na którym został rozegrany pierwszy oficjalny turniej. I tak, od tamtej pory dyscyplina ta właściwie się nie zmieniła. Naturalnie dopuszczono do gry kobiety (grające na początku w długich sukniach i gorsetach, a jakże), wzrósł też poziom gry – mimo to tak zasady, jak i otoczka pozostały niezmienne. Tenis to chyba najbardziej konserwatywna gra sportowa świata (poza krykietem), co do tego nie ma wątpliwości. W tym momencie również takowych nie mam co do tego, kto obejmie palmę pierwszeństwa w symulowaniu tegoż sportu na PC. Powitajmy Tennis Master Series 2003!

Na korcie wyraźnie widać, gdzie odbiła się piłka i jaką drogą szedł zawodnik.

Ranking ATP

1. Lleyton Hewitt	(Australia)	897 p.
2. Andre Agassi	(USA)	679 p.
3. Marat Safin	(Rosja)	569 p.
4. Juan Carlos Ferrero	(Hiszpania)	548 p.
5. Carlos Moya	(Hiszpania)	526 p.
6. Roger Federer	(Szwajcaria)	518 p.
7. Jiri Novak	(Czechy)	467 p.
8. Tim Henman	(W. Brytania)	443 p.
9. Albert Costa	(Hiszpania)	414 p.
10. Andy Roddick	(USA)	409 p.



TMS versus reszta świata

Symulacji tenisa na pececie jest całkiem sporo. Najlepiej z wszystkich tytułów prezentowało się Virtua Tennis Segi, będące konwersją z konsoli. Inne pozycje, takie jak Agassi Tennis czy FILA (recenzowana przeze mnie w którymś z ostatnich numerów), były raczej porażkami niewartymi, by zwracać na nie więcej uwagi. Tennis Master Series zaś - według mnie - zdecydowanie staje na pierwszym miejscu na podium. Nie ma co prawda tylu ciekawych bajerów jak VT, ale bez wątpienia jest najdoskonalszym odwzorowaniem gry w tenisa ziemnego. TMS 2003 jest grą spokojną i dość statyczną. Nie znajdziesz tu wodotrysków, magicznych piłek, supertajnych kombosów czy ukrytych postaci. Autorzy podeszli do tematu w pełni profesjonalnie, choć być może stało się to kosztem grywalności. Jedyną ekstrawagancją, moim zdaniem, w dodatku niepotrzebną, jest efekt bullet time podczas niektórych powtórek. Nie powala to na kolana, a trochę psuje nastrój wokół meczu. Cała reszta już mimo to w pełni trzyma klimat spotkania. Szczególnie ważny jest tu dźwięk: na trybunach sporadycznie pojawiają się brawa, na korcie podczas wymiany panuje śmiertelna cisza, przerywana jedynie odgłosem uderzenia piłki. To gra dla dżentelmenów - kłopot w tym, że niekoniecznie musi porwać graczy, którzy za tenisem specjalnie nie przepadają - oni będą się raczej nudzić.

Zielono mi

Gra uspokaja. Złośliwi mogą powiedzieć, że usypia - nic z tych rzeczy. Z przyjemnością grałem w nią przez kilka tygodni (!) tylko po to, aby się

Tenis na miarę 2003 roku...

w łączyć z szalejącego i pędzącego wokoło życia. Najlepiej grać na wimbledońskiej trawie - zielony kolor pozwala dodatkowo odpocząć oczom. Specyfika gry w tenisa na komputerze nie zmusza również gracza do bardzo wytężonej uwagi, adrenalina może podskoczyć jedynie podczas szybkich wymian piłek pod siatką - ale zdarzają się one nieczęsto, wszak jest tam raczej miejsce dla jednego tylko zawodnika.

Atomizacja tenisa

Jak wygląda sama gra? Naturalnie składa się ona z kilku stałych czynności, które wymienię poniżej. Przede wszystkim od ich wykonania zależy, jakie są wrażenia gracza.

Serw

W przeciwieństwie do poprzedniej części, gra daje tu sporo możliwości. Nie odkryłem - obecnego właściwie w każdej innej grze tenisowej - uniwersalnego sposobu na asy serwisowe - właściwie to tylko raz podczas bardzo wielu godzin grania udało mi się takowy uzyskać. Inna rzecz, że specjalnie się o to nie starałem, gdyż najlepsze sposoby na rozegranie piłki są dwa - i w obu przypadkach przeciwnik nie ma szans na wygraną (tzn. odbija piłkę raz, ale nie jest w stanie dobiec do niej ponownie). Aby celnie zaserwować, nie trzeba się specjalnie starać, kłopoty zaczynają się dopiero wtedy, gdy chcemy nadać piłce szybkość większą niż 200km/h - wtedy trafienie w kort jest nie lada wyczynem. Od razu jednak mówię, że to się raczej nie opłaca - lepiej odbić piłkę z prędkością 45 km/h, za to szybko skończyć. Naturalnie rady te odnoszą się tylko do tenisa. ;-)

Wymiana piłki

Klasycznie (inne rozwiązanie było tylko w cyklu Roland Garros) - gracz nie może wybrać dokładnie miejsca na korcie, w które ma trafić piłka. „Kierujemy" nią kursorami - czyli na połowie przeciwnika takowych miejsc jest dziewięć. W pełni to jednak wystarcza, gdyż piłka naprawdę „słucha" gracza i leci tam, gdzie chcieliśmy - albo przynajmniej w tamtą stronę. Gdy ktoś chce wrzucić ją zaraz obok siatki, stojąc od niej w odległości jednego metra, oczywiście powinien liczyć się z tym, że wprawi w ruch chłopców do podawania piłek, tylko czyhających na nieudaną zagrywkę. Ogólnie wymiana odbywa się spokojnie i niezbyt szybko, choć czasem oczywiście zdarzają się bardzo efektowne woleje (pokazywane na powtórkach prawie zawsze z nieszczęsnym bullet time'em).

Gra jest znakomita, ale raczej nie porwie nikogo, kto ma alergię na tenisa.

Sposoby odbić

Czyli - w praktyce - klawiszologia. Wbrew pozorom tenisowi wirtuozi potrafią odbić piłkę na dziesiątki sposobów, nadając jej mylącą rotację czy też specyficzną trajektorię lotu. W grze do dyspozycji gracza oddano cztery przyciski odpowiadające za odbicia - i bardzo dobrze, w pełni one do satysfakcjonującej gry wystarczają. Można tu wykonać wszystkie najważniejsze zagrania, nie ma żadnego problemu z wysłaniem przeciwnika na drugi koniec kortu, lobując. Można również podkręcić piłkę tak, aby po odbiciu od ziemi poleciała jak najniżej. Poza tym każde odbicie jest nieco inne w zależności od miejsca na korcie, z którego się je wykonuje.

Metody gry

Zawsze preferowałem ostrą grę przy siatce i raczej unikałem wymiany piłek z bardziej odległych miejsc kortu. Trzeba przyznać, że taktyka ta w TMS2003 sprawdza się znakomicie, zwłaszcza dzięki temu, że zawodnicy z chęcią się rzucają do piłki - wygląda to niezwykle efektownie (na powtórce znów pojawia się bullet-time) i nieraz ratuje mecz. Poza tym gra przy siatce ma jeszcze inne plusy - zirytowany przeciwnik zwykle zagrywa wtedy lobem, po którym można wykonać niezwykle efektowny wolej. Naturalnie bardziej stereotypowym sposobem gry jest dostosowanie jej do nawierzchni - inaczej gra się na trawie, inaczej na hali. Notabene rewelacyjnie oddano zachowanie piłki - dzięki niej wyraźnie widać to, że podłoże jest twarde i sprężyste.

Lekko, łatwo i przyjemnie

Nowy Tennis Master Series nie jest grą trudną. Na początku grałem na najniższym poziomie trudności, szybko jednak przeszedłem na najwyższy - nie ma sensu się męczyć z niższymi, gdyż przeciwnicy nie stawiają wtedy właściwie żadnego oporu. Nawet na najwyższym poziomie, Master, wygrywałem każdy set do 1 - góra 2, choć czasem bywało naprawdę gorąco. Nawet jednak wysokie wygrane nie psuły przyjemności z rozgrywki - gdyż w każdym gemie trzeba walczyć do ostatka.

O tym, by najniższego poziomu trudności nawet nie uruchamiać, piszę nie bez powodu. W momencie gdy się zacznie w takowym karierę, nie ma odwrotu - nie da się już tego zmienić. Wada ta przewija się we wszystkich grach z tenisem w roli głównej - i zastanawiam się, kiedy wreszcie producenci pójdą po rozum do głowy.

W grze można importować własną twarz, ale tego przeżycia wolałem czytelnikom oszczędzić. Skorzystałem z jednej standardowej.

Tryby gry

Niestety Microids podszedł do własnej gry znów przesadnie profesjonalnie. Autorzy, widać, stwierdzili, że dodanie opcji treningu będzie niepoważne, więc takowej po prostu w grze nie ma. W porównaniu do Virtua Tennisa i zbijania piłką kręgli, TMS2003 wypada tu zdecydowanie źle. Niedostatek ten jest mimo to rekompensowany przez dwa inne tryby - karierę (można utworzyć swojego zawodnika, z czego skwapliwie skorzystałem) i Tennis Master - rodzaj sezonu. W obu przypadkach można na szczęście wybrać wersje skrócone, w których każdy mecz ma tylko po jednym secie, jedynie finał rozgrywany jest klasycznie.

Fani, do sklepów!

Reszta, niekoniecznie. Gra jest znakomita, ale raczej nie porwie nikogo, kto ma alergię na tenisa. Raczej nie kupią jej również zaciekłe feministki, gdyż nie sposób w grze znaleźć jakiejkolwiek przedstawicielki płci pięknej - a wielka szkoda, bo przy takiej jakości grafiki byłoby na co popatrzeć. I bez tego mimo wszystko źle nie jest.

CHA

8

INFO

Producent: Microids **Dystrybutor:** Microids **Wymagania:** Pentium II 350, 64 MB RAM **Akcelerator:** D3D z 16 MB **Internet:** www.masters-series-videogame.com

- oprawa graficzno-dźwiękowa
- realizm
- sterowanie

- brak kobiet
- brak treningu
- mało urozmaicony tryb single
- niemożność zmieniania poziomu trudności podczas turnieju

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Mac Abra

GATUNEK: FPS

Steven Spielberg i Tom Hanks. Co łączy te dwa nazwiska? Większość z was wykrzyknie bez wahania: film „Szeregowiec Ryan"! Brawo. I co jeszcze? No? Jeszcze jeden film... tak, część osób już wie - serial „Band of Brothers", znany widzom HBO i TVN pod tytułem „Kompania Braci".

Strzelało działo - aż przestało, bo w powietrze wyleciało

Tym, którzy nie widzieli „Kompanii", kilka słów wyjaśnienia. W założeniach jest podobny do „Szeregowca Ryana" (ten sam sposób narracji, podobne zdjęcia) – tyle, że opowiada dzieje jednej kompanii amerykańskich spadochroniarzy. Od momentu desantu w Normandii aż do końca wojny. Bohaterem nie jest jeden człowiek - tu bohaterem jest zespół (kompania E), choć naturalnie śledzimy jego dzieje przez pryzmat losów poszczególnych żołnierzy.

Medal of Brothers

Piszę to nie bez powodów. Bowiem pierwsza część Medal of Honor była wyraźnie inspirowana „Szeregowcem Ryanem". (Lądowanie na plaży Omaha - najbardziej kopiący w tyłek kawałek gry FPP, jaki widziały me oczy - to przecież niemalże kopia podobnej sceny w „Szeregowcu"). Dodatek do MoH z kolei „zauroczony" jest „Kompanią Braci". Tu również niektóre misje żywcem wzięto z serialu.

Pierwsza to nocne lądowanie spadochroniarzy w Normandii, w gęstym ogniu przeciwlotniczym, później - chaos i gwałtowne starcia pomiędzy grupkami żołnierzy obu stron. Druga - to spokojny grudniowy wieczór w Ardenach - Wigilia! - brutalnie przerwany huraganowym ogniem artyleryjskim Niemców. Wśród skowytu rannych, wrzasków „meeedic!!!" i „incooooming!!!" wśród fontann śniegu i grzmotu eksplozji, w przeraźliwym trzasku łamanych eksplozjami drzew musimy opanować zamęt, doprowadzić sanitariusza do rannego i powstrzymać panikę we własnych szeregach. Ci, co widzieli „Kompanię", dokładnie wiedzą, do czego piję.

Obie misje są baaardzo klimatyczne - choć nie czarujmy się: takiego natężenia emocji, jakim było lądowanie w Normandii, żadna z nich nie wyzwala. Cóż, nie co dzień sięga się gwiazd czy bije rekord świata. Ale choć próbowano. Tym razem wynik nie jest rekordem, lecz powodu do wstydu też nie przynosi. Życzyłbym sobie, by każda gra FPP wywoływała tyle emocji...

Barnes vs. bohater zbiorowy

Ale podobieństwa filmu i gry sięgają dalej niż po prostu kopiowanie fabuły tego czy innego odcinka. W MoH

Ponury berliński poranek...

Dodatek, choć krótki i nierówny, jest niewątpliwie wart grzechu

Dobre - ale za mało!

Ja ubił Panterę!

Pepesza doskonale sprawdza się w walkach ulicznych

przez kostkę masła. Pocisk - po przebiciu deski - potrafił jeszcze odstrzelić nogę w kolanie albo przebić na wylot głowę w stalowym hełmie, urywając przy tym pół czaszki. Nie bez powodów Amerykanie nazywali halftracki wyposażone w cztery sprzężone cekaemy tego kalibru - „maszynkami do mięsa". No, to teraz wyobraźcie sobie, co robi z ludźmi pocisk kalibru 20 mm, trafiający bezpośrednio w ciało i to z bliskiej odległości? Bo do takiej sytuacji dochodzi podczas walk w Normandii. Cieszyłem się tylko, że w MoH nie ma czegoś takiego jak system Ghoul, który w Soldier of Fortune odpowiadał za „rozczłonkowywanie" ciał... brrr.

Ale wracajmy do tematu. Kiedy te cztery lufy rzygnęły ogniem, stojące kilkadziesiąt metrów dalej drzewa i drzewka zaczęły padać niczym rażone piorunem. Po prostu karczowałem las - pociski rozrywały w drobny mak pnie grube jak udo mężczyzny. Niesamowite uczucie. W karierze gracza zdarzało mi się niszczyć całe planety jednym kliknięciem myszy - niekiedy nawet miało to nader spektakularny przebieg. Ale nigdy wcześniej tak bardzo nie czułem obecności tej potęgi, którą wyzwala drgnięcie mego palca na spuście, jak wtedy - gdy zobaczyłem kładące się pokotem drzewa. Niech się schowa Wielki Moff Tarkin z Gwiazdą Śmierci.

Spearhead „zauroczony" jest „Kompanią Braci". Podobnie jak w MoH, niektóre misje niemal żywcem wzięto z inspirującego grę filmu.

I nawet to, że drzewa łamały się zawsze na tej samej wysokości – nieważne, czy prułem do nich tuż nad ziemią, czy po koronach - nie psuło radości. Podobnego wrażenia (acz nie tak intensywnego) można doświadczyć podczas strzelania z działka 37 mm. Aby było zabawniej, już rozwalenie Tygrysa ze słynnej 88-ki czy nakrycie grupy piechoty ogniem nebelwerfera nie wywołuje podobnego wrażenia. Po raz kolejny potwierdza się pogląd lansowany przez część Prawdziwych Mężczyzn (i nie tylko), że wielkość nie jest najważniejsza.

większość misji ograniczała się do poprowadzenia tylko jednego żołnierza. Czasem tylko towarzyszyło mu kilku(nastu) statystów, których zadaniem było chwalebnie zginąć w wyznaczonym czasie, aby zwiększyć dramatyzm rozgrywanych wydarzeń. I owszem, zdarzyło się, że w paru miejscach towarzyszył nam agent wywiadu, którego śmierć kończyła misję tak samo, jak śmierć prowadzonej przez nas postaci. W Spearhead jego autorzy doszli do wniosku, zresztą słusznego, że na wojnie liczy się przede wszystkim działanie zespołowe. I zamiast wymyślać kolejne scenariusze, w których Samotny Wilk dokonuje heroicznych czynów i samodzielnie eliminuje bataliony wroga, zwalili na nasze karki współtowarzyszy niedoli i chwały.

W sporej części misji nie ma czegoś takiego jak pojedynczy żołnierz. Jest kilkuosobowa (2-4 żołnierzy) grupa, wspólnie wykonująca zlecone zadanie. Ale gracz nie może - tak jak w Deadly Dozen - przełączać się z jednego żołnierza na drugiego. Zawsze prowadzimy tę samą postać. Przedstaw się, Jack. *(Sierżant Jack Cameron Barnesa, lat 26, urodzony w Północnej Dakocie. Do armii powołany w 1942, 501 Regiment Wojsk Powietrzno-Desantowych, sir!)* Jeśli pozwolimy by, straty wśród członków oddział(k)u były zbyt wysokie (lub by zginął dowódca - my tu wcale nie jesteśmy najważniejsi!) - gra wywala brutalne 'mission failed' na ekran. A co - wszyscy za jednego, jeden za wszystkich.

Chroń własnych kumpli, oszczędzaj ich i prowadź tam, gdzie są apteczki (chłopaki nauczyli się z nich korzystać nie tylko od wielkiego dzwonu). Nie oddalaj się od oddziału, bo oddział to więcej oczu, większa siła ognia, większa szansa przeżycia. Często nie zdążysz nawet dostrzec Niemca, a ten będzie już martwy. Rozumiecie, żołnierzu? Żadnych heroicznych i solowych popisów - liczy się współdziałanie! (Żeby jeszcze można było wydawać polecenia współtowarzyszom... ech. Są ciut mądrzejsi niż żołnierze z MoH - tak mi się wydaje - ale gdybym mógł powiedzieć choćby 'cover me' czy 'get down!', byłoby wspaniale.)

Nie doceniasz potęgi Mocy!

Powiem o jednej rzeczy, która mnie poruszyła. Jest w grze taki moment, gdy „bawimy się" działkiem przeciwlotniczym 20 mm. Dokładniej są to cztery sprzężone szybkostrzelne działka. Czy wiecie, jak niewiarygodną siłę ognia ma taki drobiazg? We wspomnieniach niemieckich żołnierzy wyczytałem, jak amerykański cekaem kal. 0,5", czyli ok. 12,7 mm, bijący z odległości kilkuset metrów, raził ludzi ukrytych za grubymi na 3/4 centymetra deskami szopy, przechodząc przez nie niczym rozgrzany do czerwoności nóż

Śmierdzi maliną

Dodatek składa się z trzech misji, a każda z nich z 2-4 submisji (a te - niekiedy - z podmisji). Brzmi to nieco skomplikowanie - zatem może mówmy po ludzku: dziewięć razy będziesz się

Maniak na tropie baboli

Co to za wersja T-34? Czy któryś z czytelników jest w stanie go zidentyfikować? Kadłub z dość charakterystycznymi „sworzniowymi" zaczepami holowniczymi i nieopancerzoną osłoną kaemu sugerowałby rok produkcji - jesień 1940 (góra - wiosna 1941) [fabryka 183]. Potwierdzają to pełne bandażowane koła nośne.

Z drugiej strony - czołgi z tej serii miały po dwa reflektory i właz kierowcy starego typu, a do tego nitowane łączenie przedniej płyty pancernej z belką oraz krótkie błotniki. Tymczasem czołg ów ma zmodyfikowany właz kierowcy i jeden reflektor, długie błotniki i kilka doczepionych dodatkowo zbiorników z paliwem oraz nie ma nitowanego pancerza - wszystko to wskazuje na serię – jesień 1941. Spawana wieża z pojedynczym celownikiem i charakterystyczną szczeliną obserwacyjną na boku - to też raczej koniec 1941.

Zatem? Jakiś składak? Czy ktoś jest w stanie to wyjaśnić? Bo ja się poddaję. No, chyba że gralik stworzył ten czołg na podstawie zdjęć kilku różnych modeli T-34. Tylko czemu nie zareagował na to konsultanci? Zdaję sobie sprawę, że detale te są obojętne 99% grającym w tę grę... ale ramkę tę dedykuję pozostałemu 1%. My, maniacy, musimy się wspierać... i dbać o pryncypia.

Ale mniejsza o drobiazgi. Jedna rzecz woła o pomstę do nieba. Boże pancerniaków, ty widzisz i nie grzmisz!? Wyślij anioła zemsty, aby pokarał winnych bluźnierstwa! Oto w pierwszej misji naszych ludzi atakuje Tygrys. Ciężki czołg, prawdziwa deadly weapon tamtych czasów, opancerzony 8-10 cm powierzchniowo utwardzanej i uszlachetnianej pancernej stali najwyższej jakości. Większość pocisków rosyjskich i amerykańskich dział ppanc o kalibrze 76 mm i mniejszym odbijała się od tego pancerza jak piłka lenisowa od kortu. A my co mamy? Działko przeciwlotnicze (20 mm). Co prawda, czterolufowe – jednak to nie zmienia ani o jotę faktu, że pociski tego kalibru, nawet wystrzelone z odległości kilkudziesięciu metrów i po płaskim torze, nie miały żadnej szansy, by wyrządzić Tygrysowi szkodę, prócz obdarcia farby z pancerza. No, może mogły go troszkę porysować. Tym bardziej że działka przeciwlotnicze z reguły strzelały pociskami zapalającymi i odłamkowymi. Zresztą nawet gdyby załadowano je przeciwpancernymi i tak pociski tego kalibru mogły zaszkodzić Tygrysowi tylko wtedy, gdy trafiały od góry - w wieżę lub osłonę silnika, gdzie pancerz miał 20-30 mm grubości. (Dlatego właśnie załogi Tygrysów wiały przed Szturmowikami i Typhoonami, aż im się gąsienice płatały - ich działka mogły zdrowo ugryźć Tygrysa w czułe miejsce.) Ale nigdy, nigdy, nigdy... powiem jeszcze raz wolno i dobitnie: NIGDY działko tego kalibru nie! mogło! zniszczyć! Tygrysa!, waląc! w!! jego!! boczny!!! pancerz!!!!

Whhhhh... hyyy... już mi lepiej. Dobra. A teraz dajcie mi konsultanta historycznego, bym spokojnie i na zimno mógł go posiekać na kawałki, spalić je, a prochy nabić w to nieszczęsne działko 20 mm i wystrzelić w stratosferę. To wprawdzie sporo poza zasięgiem tej pukawki - ale co mi tam. Też sobie pozwolę na pewną dowolność w ustalaniu parametrów broni. A co!

PS A przecież mogli postawić tam 88-kę. Albo położyć kilka panzerfaustów obok rozbitego transportera i w ogóle nie byłoby problemu. Ech...

Oj, będzie gorąco tam na dole...

Chroń własnych kumpli, oszczędzaj ich i prowadź tam, gdzie są apteczki (chłopaki nauczyli się z nich korzystać nie tylko od wielkiego dzwonu).

zastanawiał „ciekawe, co teraz wymyślą". Wiem, że to tylko dodatek - ale... misji jakby ciut za mało. Każda, powiedzmy, góra po pół godziny grania. No, niech będzie - średnio godzina na misję. To tyle, co kanapka z kiełbasą dla głodnego tygrysa. Ale ja cieszę się i z tego, choć naturalnie - póki nie ujrzę MoH 2, będę miał ssące uczucie niedosytu. (Naturalnie są jeszcze mapy multiplayerowe - ale do nich wrócimy pod koniec recenzji. W MoH i tak liczy się głównie tryb solowy!)

Berlińska wpadka

Wiecie już, że akcja dzieje się w Normandii (lato 1944) i Ardenach podczas niemieckiego kontrataku (przełom lat 44/45). I te misje są w porządku. Na deser dołożono jednak misję rozgrywaną w Berlinie, w kwietniu 1945. Czemu akurat Berlin, tego wolę nawet nie dociekać. Pomysł scenarzystów: Barnes, w przeddzień rosyjskiego szturmu, ma odnaleźć w ruinach Kancelarii Rzeszy listę podwójnych agentów i skorumpowanych polityków, wydaje mi się - najdelikatniej rzecz ujmując - przeraźliwie głupi.

Nowe zabawki

Rewolwery: Webley Mark IV; 7,62 mm Nagant wz. 1895

Karabiny: Lee Enfield, Mosin

Pistolety/karabiny maszynowe: PPSh41 SMG; 7,62 mm DTM; przenośny MG-42 (tylko w trybie multi)

Snajperka: SWD 40

Broń stacjonarna: działka przeciwlotnicze Oerlikon 4 x 20 mm; działa ppanc i plot kal. 88 mm; moździerze; Nebelwerfery

Pojazdy: T-34/76; transporter opancerzony z działkiem 37 mm (Sd Kfz 250/10?)

Granaty: dymne (Niemcy - zielone, Anglicy i Amerykanie - czerwone, Rosjanie – brązowo-żółte) oraz rosyjska „cytrynka"

Mniejsza jednak o wiarygodność fabuły. Problem raczej w tym, że ten Berlin jest wyraźnie niedorobiony. Misje berlińskie są - szczególnie gdy jesteśmy świeżo po ardeńskich emocjach - raczej statyczne oraz nudne. No, może poza bitwą pancerną w finale, która wprawdzie też nie emocjonuje za bardzo - ale jest lepsza od zadań, jakie ją poprzedzały. Nie za bardzo podoba mi się scenografia. Berlin wygląda raczej jak miasto po ataku atomowym i to w momencie gdy większość mieszkańców zginęła już na chorobę popromienną. Ani jednego cywila, tu i tam grupki Niemców (skąd oni wzięli tyle czołgów?). A Rosjan spotykasz tylko na samym początku - i końcu berlińskiego epizodu. I to będą ci sami Rosjanie.

Jedynymi godnymi uwagi plusami tej części są opcje: jeżdżenia dość dziwną wersją T-34 (patrz ramka) i skorzystania z pepeszy. Jej 50-nabojowy okrągły magazynek to naprawdę doskonała sprawa w walkach ulicznych, nie powiem. Tym niemniej trzeci epizod jest zdecydowanie najsłabszy (i najkrótszy). Ale nie będę się za bardzo wykrzywiał. Wolę taką, nawet niezbyt dopracowaną misję niż żadną. Jak już pisałem w recenzji MoH - co za sztuka kochać kogoś, gdy jest wspaniały i perfekcyjny w każdym calu. Sztuką jest kochać kogoś, nawet mimo jego niedoskonałości - sztuką jest akceptować jego/jej wady. Prawda? Prawda. Zatem niech będzie i Berlin. A co mi tam. I like this game!

Nie, Wania, kazaczoka tańczy się inaczej...

Multiplayer

Multi w MoH – i przyznaję to nawet bez stosowania metod przesłuchań 3 stopnia - jest zdecydowanie słabszy niż w konkurencyjnym RTCW. Co nie znaczy, że nie warto w tym trybie pograć. Szczególnie, że w Spearhead dołożono 12 map i nowy tryb rozgrywki - tug of war (TOW). Urok tej rozgrywki polega na tym, że każda ze stron może zniszczyć pola, gdzie respawnują żołnierze przeciwnika, tym samym odcinając go od źródła uzupełnień.

8

INFO

Producent: Electronic Arts **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** PIII450, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX **Akcelerator:** 16 MB minimum **Internet:** www.ea.com/eagames

- inspiracja „Band of Brothers" nadal świetny klimat większa liczba pojazdów pepesza nowa i dobra muzyka
- za krótka nadal brak outra :(Berlin odstaje od poziomu pozostałych misji rozwaliłem Tygrysa z działka 20 mm!!!

Dobre - ale za mało!

Smaczki

Autorzy MoH potrafią podrzucić dla nas jakiś niezbyt widoczny drobiazg, którym można się później delektować. A to niesamowity mglisty klimat lasu w Boże Narodzenie (zwróćcie uwagę na spadające pojedyncze płatki śniegu o pięknych kształtach). A to jeszcze piękniejszy poranny wschód słońca na drugi dzień. Albo pokrwawione i brudne ręce naszego żołnierza w misji berlińskiej. Swoją drogą, gdy tylko Barnes trafił między Rosjan - najwyraźniej przestał się myć, bo do tej pory rączki miał takie, jakby wyszedł prosto od manikiurzystki.

Ciekawe, czym czuć wówczas jego oddech? :) Ładnie zrobiono też efekt użycia granatów dymnych. Co więcej, tutaj zasłona dymna faktycznie ma sens - i często się przydaje.

Warty osobnego akapitu smaczek to sporo nowej, acz nadal DOSKONAŁEJ (nie bójmy się tego słowa!) muzyki. Jest ona w formacie mp3, choć muszę przyznać, że odsłuchiwana bez obrazu nie brzmi aż tak efektownie jak w grze. Z drugiej strony, piszę ten tekst wsłuchany w

jeden z motywów ze Spearhead - doskonała muzyka, by puścić ją w tle, np. podczas pisania wypracowania. Boskie klimaty, zero efekciarstwa - czego chcieć więcej? (Posłuchajcie „Emmerich" czy „Mus_stat_t3 - nie powstydziłby się ich John Williams.)

Cease fire, cease fire!

Na koniec jedna, mocno kwaśna – oj, jak mocno! - uwaga: dodatek, tak jak gra, kończy się nagle i niespodziewanie. Nadal nikt nie wysilił się choćby na najskromniejsze outerko czy obrazek końcowy. (A przecież przy ładowaniu misji są bardzo nastrojowe obrazki.) No, to już troszkę olewanie graczy, proszę ja twórców... Te ograne dokumentalne sekwencje filmowe nie są żadnym alibi.

Ale ta odrobinka kwasu nie popsuje nam przecież wspaniałych wrażeń z dodatku. A ten, choć krótki i nierówny - jest niewątpliwie wart grzechu. Jeżeli ktoś ma inne zdanie, czekam na ubitej ziemi. Z palcem na spuście przeciwlotniczego Oerlikona 4 x 20 mm. Masz - góra - trzy sekundy, by zmienić zdanie, frajerze!

CBA

Wspaniałe połączenie RTS i RPG.

Celtic Kings

GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE

99,90 zł

W prezencie płyta z muzyką z gry oraz opakowanie DVD!

Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian. Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Karaxa, służącego bogini wojny!

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Opracowane przez
HAEMIMONT GAMES

Dystrybucja w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

© 2000-2002 Haemimont Games, Sofia.

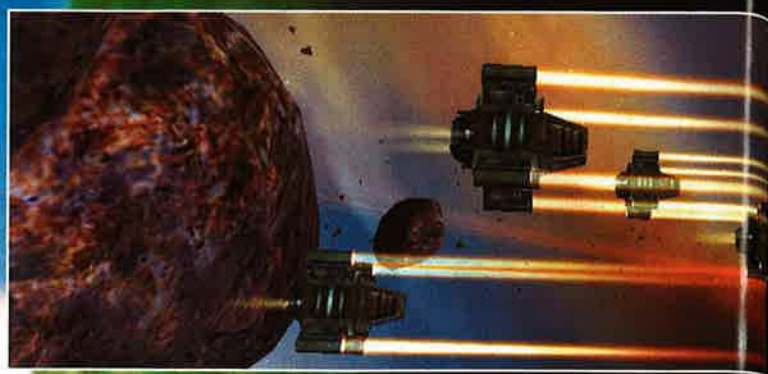
Uzurpator? Nowy władca na gwiezdnym tronie? Oto nadeszła druga kosmiczna strategia czasu rzeczywistego, a wraz z nią nieuniknione porównania tak z nieśmiertelnym Homeworldem, jak i świeżutką Hegemonią. Co wybrać, która gra sprawia więcej radości?

Allor

GATUNEK: RTS

O.R.B

Tak efektownych (a przy tym równie częstych) sekwencji śmierci jeszcze w kosmicznych RTS-ach nie było.



Pięć lat. Pięć długich lat minęło, od kiedy rozpoczęto prace nad O.R.B-em. Co oznacza, że w zasadzie jest on niemal tak stary jak Homeworld, mimo że dopiero co się pojawił. Dziwne, dziwne... ale na szczęście gdyby nie to, że wspomniał o tym jeden z twórców, nikt by tego nie zauważył. Bo wygląda po prostu świetnie! Wprawdzie to samo pisałem miesiąc temu o Hegemonii, co nie zmienia faktu, że dokładnie te same słowa muszę napisać raz jeszcze.

Wygląd...

...to nie wszystko, ale... jakby do tego nie podchodzić, ładniejsi mają łatwiej. Mknące w przestrzeni myśliwce są po prostu śliczne! To, że wyglądem biją Homeworlda, wydaje się oczywiste, ale one biją także Hegemonię! Bardzo fajnie wykonane modele, szczegółowość i związane z nimi efekty: strzały, rakiety, eksplozje - wszystko to jest obecnie po prostu nie do pobicia.

Ileż to razy oglądałem tutaj bitwy z możliwie dużym zbliżeniem. Losy, dajmy na to, pięciu myśliwców. Ich zwroty, ataki, porażki i zwycięstwa. Nie wydając w tym czasie ani jednego rozkazu - po prostu biernie się przyglądając walce. Może nie jest to do końca normalne zachowanie dla dowódcy, ale tutaj pojedynki ogniowe po prostu urzekają. I mimo że walka jest tu podstawową czynnością, jakoś się nie nudzi. Powiem nawet więcej, jest jednym z głównych czynników sprawiających, że chce się do tej gry non stop wracać! Jest to tak widowiskowe, a przy tym tak naturalne - ech, po prostu kawał cholernie dobrze wykonanej roboty. To tak, jakby oglądać z zewnątrz jakiś kosmiczny symulator - tyle tylko, że jest się w nim naczelnym dowódcą, a bitwy mają zazwyczaj więcej uczestników.

...to nie wszystko

Wygląd wyglądem, jednak nawet by poobserwować walkę, trzeba najpierw do niej doprowadzić. Dlatego też teraz zajmiemy się interfejsem. Jak można się domyślić, pole walki jest oczywiście w pełni trójwymiarowe, co oznacza, że poza typowymi „góra-dół" i „prawo-lewo" dochodzi jeszcze trzecia oś - głębia. Wpływa ona oczywiście całkiem pozytywnie na realizm i widowiskowość, ale też przy okazji daje twórcom spore możliwości udziwnienia gry, wymyślenia czegoś tak przełomowego, że... zupełnie bezużytecznego.

Na szczęście Strategy First oparło się tej pokusie i w grze mamy do czynienia niemal z dokładną kalką interfejsu Homeworlda, w którym - by zmienić głębokość - wystarczyło wcisnąć bodaj [Ctrl], a następnie ruszyć myszą w górę lub w dół. Tutaj działa to dokładnie tak samo - tyle tylko, że raz ustawiony waypoint można potem swobodnie przesuwać w nowe miejsce. Nie jest to może superpotrzebne w przypadku jednego li tylko punktu nawigacyjnego, ale że tutaj stawiamy dowolną ich liczbę, tworząc całe ścieżki ruchu, opcja to w praktyce bardzo przydatna: zamiast wprowadzania całej trasy „od zera" prościej i szybciej zmienić przecież położenie jednego (czy nawet paru) punktu składowego.

Mimo podobieństwa do Homeworlda i ogólnie dość standardowego interfejsu, na szczęście nie zapomniano o początkujących - tutorial jest i jego niuanse wyjaśnia na tyle dobrze i wyczerpująco, że instrukcji można w ogóle nie dotykać. Problemów i tak nie będzie.

Rozkazy...

Rzecz jasna, na ustawianiu punktów nawigacyjnych opcje wydawania rozkazów się nie kończą. To w końcu standard. Nie jest nim za to ustawianie taktyki. A przynajmniej nie w tak dużym stopniu. Bo tutaj na „agresywnym", „neutralnym" i „unikaniu" dopiero się zaczyna! Do tego dochodzą formacje (koło sześciu różnych) oraz zasady powrotu do bazy/lotniskowca w przypadku wyczerpania się amunicji tudzież otrzymania odpowiednio poważnych obrażeń. Poza tym nie dość, że możemy edytować trzy standardowe schematy zachowań (poza wycofywaniem się w razie odniesienia obrażeń przy nastawieniu resywnym - w tym trybie walka toczy się do samego końca), to jeszcze udostępniono trzy dodatkowe tryby tylko czekające na nasze pomysły.

Zbiór schematów (rozumiany jako definicje modelu zachowania się w obliczu wroga) jest wspólny dla wszystkich naszych jednostek, choć oczywiście każdej przypisujemy dowolny z nich. Można je mieszać nawet w obrębie jednej grupy jednostek, choć to akurat zbyt dobrym pomysłem nie jest. Najfajniejsza jest mimo wszystko możliwość wyboru schematu, jaki standardowo będzie przypisywany do jednostek każdej z klas (myśliwce, okręty bojowe oraz wsparcia) w momencie zakończenia ich produkcji. Strasznie to ułatwia zapanowanie nad całością sił, zwłaszcza gdy tuż po opuszczeniu stoczni znajdą się w ogniu walki. Bez automatycznego przypisania im „agresywności", trzeba by było samodzielnie kierować ich na pole walki (lub czekać, aż zostaną zaatakowani), a tak zadbają o to bez naszego udziału.

...i posłuszeństwo

Tak to się przynajmniej ma w teorii, bo w praktyce różnie bywa. Największym problemem jest na początku przyswojenie sobie reguł rządzących światem gry. W przeciwieństwie do znakomitej większości tego typu produkcji, mamy tutaj do czynienia z całkiem niezłym odwzorowaniem świata rzeczywistego, łącznie z newtonowskimi zasadami fizyki. Co to oznacza w praktyce? Ano choćby tyle, że nie da się wyhamować w miejscu. Że prędkość

Planety wyglądają mniej efektownie niż w Hegemonii, ale ogólnie jest i tak super.

Ileż to razy bitwy oglądałem tutaj z możliwie dużym zbliżeniem. Losy pięciu myśliwców. Ich zwroty, ataki, porażki i zwycięstwa. Tutaj walka po prostu urzeka.

Strony konfliktu

Malus
Niewielkie ilości wody, bardzo wysokie temperatury i nieprzyjazny klimat musiały odcisnąć na mieszkańcach planety piętno. Stąd tworzą oni bardzo zdyscyplinowaną cywilizację, a wartość jednostki opiera się na jej osobistej sile i umiejętności triumfowania nad przeciwnikiem.

Społeczeństwo dzieli się na klany, a na ich czele stoi obecnie teokratyczny reżim Nocnego Nieba. Pod jego przewodnictwem cywilizacja Malus rozpoczęła podbój kosmosu. W dodatku ich poczynaniami kieruje Kodeks Wojownika, w którym naczelnymi wartościami są: chwała w walce, poświęcenie oraz całkowite posłuszeństwo.

Alyssians
Przyjazny świat z umiarkowanym klimatem i bez większych zagrożeń - na nim to właśnie rozwinęła się demokratyczna cywilizacja, na pierwszym miejscu stawiająca dążenie do harmonii i poszanowanie praw jednostek. Jej członkowie są także odkrywcami, z natury pokojowymi, bo z nikim wcześniej walczyć nie musieli. A przynajmniej byli nimi do czasu zniszczenia ich delegacji na Malus.

Za to barbarzyńskie - z ich punktu widzenia - zachowanie ktoś musi bowiem zapłacić. Obecnie kto tylko może, wstępuje do sił zbrojnych. Te zaś dysponują zaawansowaną techniką, bardzo dobrymi metodami szkoleniowymi oraz wysokim morale (w końcu bronią się przed najeźdźcami!). Mają tylko jedną słabą stronę: walka jest dla Alyssian czymś nowym. A dla ich przeciwnika od zarania stanowi podstawę bytu.

maksymalną osiąga się dopiero po pewnym czasie. Wreszcie, że zwroty może i są niemal natychmiastowe, ale za to jeszcze przez pewien czas leci się w poprzednim kierunku. Straszne, prawda?

Dla pilotów pewnie tak (przynajmniej takie wrażenie można odnieść na podstawie popularności kosmicznych „symulatorów" - z ostatnich tytułów chyba tylko I-War miał oparty na rzeczywistych prawach fizyki engine, bo reszta to na dobrą sprawę symulatory samolotów). Jednak dowódca musi tylko pamiętać o większej bezwładności własnych sił, o tym, że nie zawsze będą w stanie od razu wykonać wydane przez niego polecenia. Do tego jednak człowiek przyzwyczaja się nad wyraz szybko.

Kupa, mości panowie!

Już większy problem stwarza trójwymiarowość pola walki oraz wojskowy porządek. Jak porządek może sprawiać problemy? Ano po prostu - przed wyruszeniem w nowe miejsce oddział stara się utworzyć szyk podróżny. A to niekiedy trwa... Na szczęście jeśli tylko otrzyma rozkaz ataku, rzuci się do walki bez trwonienia czasu, by zebrać się w kupę. Znaczy się w kupę zbiorą się tylko wzajemnie najbliższe jednostki, pozostałe będą leciały choćby i solo, co jest w tym momencie rozwiązaniem w zasadzie idealnym.

A skoro już przy kupach jesteśmy. Występują one w dwóch rodzajach: dużej, stosowanej przy pokojowych przelotach, oraz bojowej. Różnica między nimi jest taka, że np. 20 myśliwców w standardowym dla trybu agresywnego X-ie podczas przelotu tworzy jeden wielki krzyż, natomiast podczas ataku rozbija się na cztery mniejsze X-y, po 5 jednostek w jednym. I to jest super! Można bowiem trzymać jednostki w wielkich grupach, bez obawy, że w walce będą mniej skuteczne od mniejszych zgrupowań - każdy z tych mniejszych X-ów zachowuje się w pełni autonomicznie, dokładnie tak jak zachowywałyby się cztery osobne grupy.

Nie sama walka kosmos żyje

Właśnie, właśnie. Dotychczas było niemal wyłącznie o rzeczach związanych bezpośrednio z walką, a przecież nawet tytuł sugeruje, że nie tylko nią gracz tutaj żyje. O.R.B bowiem to skrót od Off-World Resource Base, czyli powinniśmy się przede wszystkim nastawić na pozyskiwanie surowców. Faktycznie, tak właśnie jest. Porównując z Hegemonią mógłbym napisać tylko jedno: o ile tam rzeczywiście można się było skoncentrować, przede wszystkim na walce, tutaj zaś bez ciągłej dbałości o dopływ surowców obejść się nie sposób.

Skąd się je bierze? Z asteroidów, ale nie wszystkich. Najpierw trzeba wysłać statek badawczy, by ten sprawdził delikwenta pod kontem przydatności do „spożycia" - bo takich skałek jest zdecydowanie mniej niż pozostałego i do niczego nieprzydatnego śmiecia. Statek badawczy można na szczęście puścić samopas, by samodzielnie przebadał wszystko, co tylko na planszy można znaleźć - dobrze, bo to cholernie niewdzięczne zadanie. A gdy już potencjalnego kandydata zlokalizujemy, wysyłamy nań „kopalnię w pigułce", która po dotarciu na miejsce rozpocznie wydobywanie surowca. Dodatkowo jeszcze z pewnej części powstanie lekki transportowiec, którym urobek będzie transportowany do głównej bazy.

Gdzie zatem tkwi problem? W liczbie nadających się do pozyskania surowców, zazwyczaj bardzo ograniczonej. Nasz przeciwnik też minerały zbiera i często walka toczy się tu właśnie o surowce. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie jedno „ale". Otóż, zbyt często walka kończy się już po wyczerpaniu się surowców przynajmniej u jednej ze stron. W tym momencie ma się już bardzo ograniczone możliwości zmiany składu własnych sił i zamiast opisywanych na początku wspaniałych bitew – mamy do czynienia z małymi potyczkami niedobitków. A to nie jest już ani widowiskowe, ani ekscytujące. Co najwyżej nudne, gdy trzeba się ganiać po całej planszy.

Demografia

Kwestia ludności. Została ona rozwiązana w sposób jak najbardziej typowy: mamy ileś tam jednostek ludzi, których przydzielamy np. do statków (na etapie ich budowy po prostu pobieramy ich z puli wolnych osobników), do laboratoriów ewentualnie zadań szpiegowskich - do tych zadań przydzielamy ich własnoręcznie.

Można - rzecz jasna - zwiększyć liczbę ludzi, ale wymaga to np. postawienia nowej bazy. Słowem: standard. Jedyne, co od niego odbiega, to sposób postępowania z pilotami zniszczonych jednostek. Ponoszą oni śmierć, jednak po kilkudziesięciu sekundach liczba naszych „poddanych" wraca do poprzedniego stanu. Odradzają się oni w bazie jako niezatrudnieni i mogą z powrotem zostać przydzieleni do jednostek bojowych (o ile je wybudujemy) czy skierowani do innych badań.

Drzewo (technologiczne) i budowanie

Co się zaś tyczy wynalazków i ogólnie drzewa rozwoju technologicznego - do Hegemonii nie ma O.R.B.-a w ogóle co porównywać. Tam wynalazków mieliśmy ponad dwieście, tutaj mniej więcej jedną trzecią tego. Na szczęście wszystkie są jak najbardziej użyteczne, więc nie jest to taka tragedia, jak można by wnioskować na pierwszy rzut oka. Tym bardziej że wynalazki opłacamy z tych samych punktów, co budowanie...

Starcia dużych statków wyglądają tu równie widowiskowo, co pojedynki myśliwców.

Co tu kryć - jest to mimo wszystko zwykły kosmiczny RTS. Wprawdzie bardzo dobry, ale bez zbytnich ambicji, by być czymś więcej.

8

INFO

Producent: Strategy First ■ **Dystrybutor:** Strategy First ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak 16 MB ■ **Internet:** www.o-r-b.com

■ bardzo dobra grafika ■ przyjazny i dający duże możliwości interfejs ■ dobry tutorial ■ duża „newtonowość" engine'u ■ edytor

■ mniejszy rozmach niż w Hegemonii ■ niekiedy zbyt powolna ■ czasami dziwne zachowanie statków ■ bardzo limitowane zasoby ■ krótkie kampanie

Budowanie zaś... w zasadzie jest niemal tak typowe, jak tylko być mogło. Jest kolejka, da się równolegle tworzyć kilka jednostek różnych typów, a także przydzielić produkcję paru bazom. Prócz głównej, która jako jedyna może zostać rozszerzona o stocznię, a tym samym zająć się produkcją większych jednostek, mogą to być jeszcze Bazy Wojskowe oraz lotniskowce.

Dlaczego zatem „niemal" typowe? Bo jest tu coś takiego jak budowa seryjna: jeśli dana baza ma np. wytworzyć dziesięć myśliwców, pierwszy z nich będzie powstawał dużo dłużej niż pozostałe dziewięć, wystrzeliwanych już z szybkością karabinu maszynowego. No, może nie aż tak, ale w każdym razie dużo szybciej niż trwała praca nad pierwszym egzemplarzem. Co ciekawe, działa to tylko w kampanii, bo w skirmiszach i grze sieciowej już się tego nie uświadczy - pewnie w ramach wyrównywania szans atakujący/obrońcy, bo dla broniących się jest to faktycznie duże ułatwienie.

Fabuła

Tak w telegraficznym skrócie: jeden układ słoneczny, dwie zamieszkane planety, przepaść kulturalna dzieląca ich mieszkańców; przez nią właśnie pierwsza próba porozumienia się doprowadza do wybuchu wojny (a i jedni, i drudzy walczą w słusznej - w ich mniemaniu - sprawie), artefakty pozostawione przez starożytną cywilizację, uważaną za bogów, oraz przepowiednia zwiastująca przybycie ich pogromcy. Historia w zasadzie niczym specjalnym się nie wyróżnia, ale to akurat nie jest problemem. Kłopoty dopiero się zaczynają.

Schodzimy z O.R.B.ity

O dłużeniu się gry (rzecz jasna, nie non stop) już wspominałem, pora rozwinąć ten temat, a przy okazji powyciągać parę innych niedociągnięć. Zatem w kwestii formalnej - w grze występuje przyspieszenie czasu. Nawet trzykrotne. Tyle tylko, że stanowczo za często chciałoby się mieć jeszcze x4, x5, x6... to, co jest - po prostu nie wystarcza. Nie raz i nie dwa zabieraleM się za przeglądanie Actiona, by jakoś sobie umilić czas... a coś takiego o grze świadczy niestety nie najlepiej, bo przecież nie jest to gra wojenna w takim znaczeniu jak, dajmy na, Harpoon. Tutaj zasiada się przed monitorem dla akcji, a tej niestety niekiedy po prostu nie ma.

Niezbyt zadowalająca jest także liczba misji w kampaniach, konkretnie dwóch. Bo co to w sumie jest niecałe dwadzieścia misji? Na szczęście wprowadzono edytor, ale to akurat nie wszystkich musi bawić, zaś w chwili pisania tego artykułu na stronie gry dostępne były tylko 3 dodatkowe mapy...

Na tym mimo to problemy z grywalnością się kończą, choć właściwie - skoro już się czepiam - nie mogę pominąć baaardzo długiego czasu uruchamiania się gry. Od momentu wykonania „dwukliku" do ukazania się menu mija niemalże wieczność! Oczywiście nieco przesadzam, ale ten czas dłuży się naprawdę niemiłosiernie, tym bardziej że na ekranie widać w tym czasie jedynie nieruchomy obrazek i listę rzeczy, jakie właśnie się ładują.

Dobrze, że to w zasadzie wszystko, co można zarzucić grze od strony technicznej, bo zarówno instalacja, jak i wymagania sprzętowe są jak najbardziej w normie – tak, że nawet na sprzęcie spełniającym jedynie wymagania minimalne można w O.R.B-a bez problemów pograć.

O.R.B. jest jaki jest, a jest conajmniej dobry

Grałoby się w O.R.B-a - gdyby nie zdarzały się przestoje - świetnie. Ale ponieważ przestoje jak najbardziej są - grywalność jest „zaledwie" bardzo dobra. Na szczególne uznanie zasługuje walka, ale niestety na niej świat się nie kończy. Patrząc na całość - za mało tu nowości, by mówić o czymś więcej niż jedynie o fajnym - ba, nawet bardzo fajnym - RTS-ie.

A, byłbym zapomniał. Gra sieciowa też oczywiście jest - na czterech graczy, zarówno lokalnie, jak i przez Internet (i to łącznie z Gamespyem, więc nie trzeba samodzielnie szukać serwerów); są także skirmisze, zresztą rozgrywane dokładnie na tych samych mapach, co rozgrywki sieciowe.

VGRTSW: Very Good Real Time Space War!

Wszystkiego najlepszego-
zdrowia, szczęścia, pomyślności
oraz samych najlepszych gier

życzy czytelnikom CD-Action
Redakcja Action Plus,
magazynu z solucjami i poradnikami do najlepszych gier

Najnowszy numer magazynu Action Plus to:

- poradniki i szczegółowe rozwiązana do najnowszych i najlepszych gier - m.in. Age Of Mythology, James Bond 007 Nightfire, Prisoner Of War, Harry Potter & Chamber Of Secrets.
- recenzje najnowszych, premierowych gier - m.in. SimCity 4, Master Of Orion 3, WRC II Extreme, Red Faction II, Arx Fatalis, Divine Divinity, Getaway, Mario Party 4
- 2 płyty CD z pełną wersją emocjonującej gry Heavy Gear
- konkursy z nagrodami - m.in. płyty DVD i kasety VHS

A całość to 100 stron i 2 płyty CD dla prawdziwych graczy

THE GLADIATORS OF ROME

Qn`ik

GATUNEK: TAKTYCZNA

Gladiatorzy weszli na arenę spokojnie i powolutku, unikając większego rozgłosu. Nie ma wśród nich Maximusa, na próżno również szukać Asteriksa. Pograć jednak można.

Nie jest to powiedziane wprost, ale w grze wcielamy się w lanistę - trenera gladiatorów. Rozgrywkę rozpoczynamy od kupienia rekruta na targu niewolników. Pierwsze plansze to walka sam na sam, dopiero w późniejszej części gry trzeba będzie walczyć... nawet z 10 gladiatorami naraz! Póki co zajmijmy się pierwszą walką.

Droga do sławy

Zaczynamy z marnymi pieniędzmi w kiesie, które starczają tylko na kupno jednego gladiatora i wytrenowanie go w danej umiejętności. Potem rzucamy go na arenę - i nie liczcie, że od razu będzie to Koloseum. Na początku musi wystarczyć kilkumetrowe maleństwo, w którym nawet porządny lew by się nie zmieścił.

Gladiator jaki jest, każdy widzi

Gdyby przeprowadzić badania w społeczeństwie, pewnie większość przeciętnego gladiatora widziałaby podobnie - ten wyglądałby jak Russel Crowe. Niektórzy (jak np. ja - miłośnik Asteriksa) raczej wizualizowaliby przed sobą wielkiego murzyna (ops, Afrorzymianina), z wymyślnymi naramiennikami, hełmem, trójzębem i siatką. Jeśli ktoś takich widoków wymaga od gry o gladiatorach, na pewno się nie zawiedzie. Każdego z niewolników możemy odpowiednio wyekwipować (nie za darmo oczywiście) - po pewnym czasie mogą oni wyglądać niczym gromada Robocopów, której cała dżungla niestraszna, nie mówiąc o jakimś małym lwie.

WIEM, że nic nie wiem

Wielka Internetowa Encyklopedia Multimedialna (wiem.onet.pl). Pod hasłem „gladiatorzy" znalazłem coś takiego: „za sprawą chrześcijan walki gladiatorów oficjalnie zniesione zostały na początku IV w. p.n.e. przez Konstantyna, faktycznie natomiast przez Honoriusza w IV/V w. p.n.e.". Czego to się człowiek nie dowiaduje. Jak widać, chrześcijanie pojawili się w Rzymie cztery wieki PRZED narodzeniem Chrystusa (to się właśnie nazywa prawdziwa wiara!)

Igrzysk!

Na szczęście misje nie koncentrują się tylko na bezmyślnym wyżynaniu przeciwników. Niekiedy zadaniem gracza jest np. ochrona senatora, który popadł w niełaskę (jest on bezbronny i zachowuje się na arenie niczym leming), innym razem musi on wykraść klucze, strzeżone przez lwy... niby zróżnicowanie spore, jednakże gra odsłania większość możliwości już w pierwszej walce. Gladiatorzy mogą wykonać niezmiernie małą liczbę ruchów - w zależności od tego, jaką broń dzierżą w ręku. Te różnią się sposobem uderzania nimi (wiadomo, inaczej się kłuje oszczepem, inaczej bije maczugą) i czasem, jaki jest potrzebny na „otrząśnięcie" się po ciosie.

Tury czy czas rzeczywisty?

W Gladiators of Rome zastosowano ciekawy sposób przedstawienia walki. Teoretycznie toczą się one w czasie rzeczywistym, w praktyce jednak bez pauzowania i planowania z góry każdego ruchu nie da się grać nawet jednym gladiatorem, nie mówiąc już o całej kompanii złożonej z dziesięciu ludzi. Stąd też podczas gry nawet nie zwraca się uwagi na to, że gra toczy się w czasie rzeczywistym - bo i tak pauzowanie następuje średnio co sekundę/dwie. Jednak sama walka nie dostarcza zbyt mocnych wrażeń. Gdy już gladiatorzy osiągną przewagę, pozostaje się tylko cieszyć z rzezi bezbronnych przeciwników, którzy nie są w stanie nawet zadać ciosu, gdyż są atakowani przez trzy postacie naraz.

Technikalia

Oprawa gry jest dość dobra, choć i tu nie obeszło się bez zgrzytów. Na naprawdę potężnym sprzęcie (Athlon1600 i Radeon 8500) gra niemożliwie „klatkowała" w wyższych detalach - właściwie jedynie te najniższe zapewniały przyjemną oraz spokojną walkę. Problemy pojawiły się już w pierwszym, najmniej wymagającym od sprzętu pojedynku! Niestety bez gigahercowego procesora i potężnego GeForce'a lepiej do tej produkcji nie podchodzić.

Summa summarum

Po pierwszych, dość nieprzyjemnych zgrzytach gra okazuje się pozycją ciekawą i wartą uwagi. Niestety ze względu na jej małe rozbudowanie, kłopoty techniczne i nie najlepszą (zwłaszcza po kilku godzinach) grywalność nie mogę dać jej pełnej siódemki. Za to solidna szóstka należy się w pełni - jeśli ktoś zdecyduje się wydać w Polsce Gladiators of Rome i cena nie przekroczy 30 złotych, warto poważnie zastanowić się nad jej zakupem.

6+

INFO

Producent: Cat Daddy Games ■ **Dystrybutor:** Activision Value
■ **Wymagania:** PIII500, 64 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
■ **Akcelerator:** niezbędny, 8 MB ■ **Internet:** www.activisionvalue.com

■ oryginalna ■ dobre połączenie tur z czasem rzeczywistym

■ niewiele rozbudowana ■ na dłuższą metę nudna ■ wymagania sprzętowe

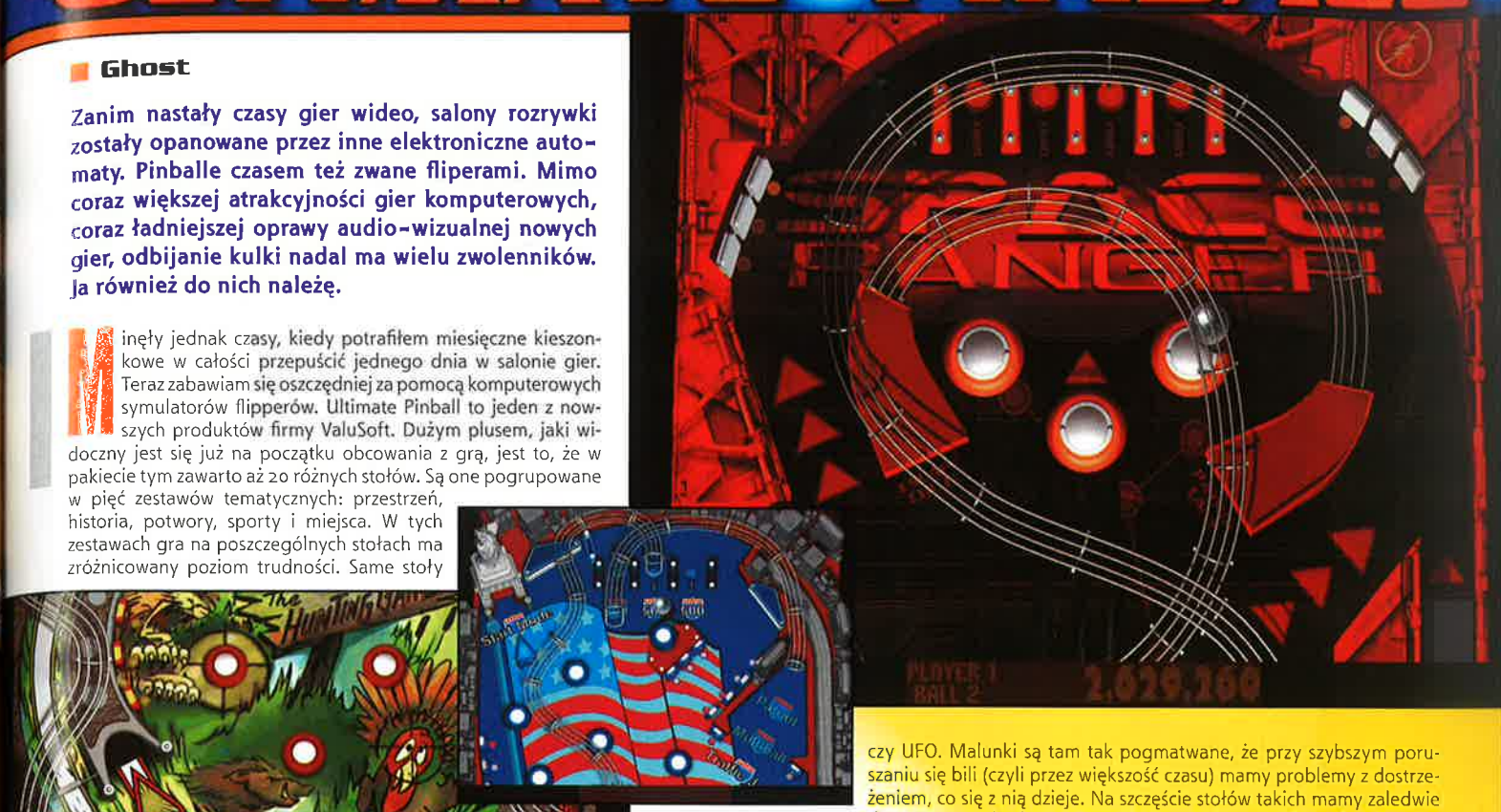
Morituri te salutant!

GATUNEK: ARCADE

ULTIMATE PINBALL

Ghost

Zanim nastały czasy gier wideo, salony rozrywki zostały opanowane przez inne elektroniczne automaty. Pinballe czasem też zwane fliperami. Mimo coraz większej atrakcyjności gier komputerowych, coraz ładniejszej oprawy audio-wizualnej nowych gier, odbijanie kulki nadal ma wielu zwolenników. Ja również do nich należę.



Minęły jednak czasy, kiedy potrafiłem miesięczne kieszonkowe w całości przepuścić jednego dnia w salonie gier. Teraz zabawiam się oszczędniej za pomocą komputerowych symulatorów flipperów. Ultimate Pinball to jeden z nowszych produktów firmy ValuSoft. Dużym plusem, jaki widoczny jest się już na początku obcowania z grą, jest to, że w pakiecie tym zawarto aż 20 różnych stołów. Są one pogrupowane w pięć zestawów tematycznych: przestrzeń, historia, potwory, sporty i miejsca. W tych zestawach gra na poszczególnych stołach ma zróżnicowany poziom trudności. Same stoły są też różne w stylistyce. Jedne przypominają nowoczesne produkty, które dopiero co opuściły linie montażowe, inne z kolei stylizowane są na starsze, które już od wielu lat goszczą w salonach.

Dodatki

Jak to z pinballami bywa, część stołów - oprócz dwu standardowych - wyposażona jest w dodatkowe łapki (flippery), niekiedy jedną, a czasem dwie. Kilka z nich ma też dodatkowe gadżety, jak na przykład magnetyczna czarna dziura czy też obracająca się wieża Eiffela. Jest jeszcze kilka innych, ale nie chcę ich tu zdradzać, by nie psuć zabawy. Sama gra jest szybka, płynna - i jest to cecha wszystkich stołów. Niektóre są łatwiejsze, inne z kolei piekielnie trudne, generalnie jednak większość z nich cechuje niezła grywalność. Jak w wielu innych pinballach, tak i tu pojawiają się też opcje znane z innych produktów: extra ball, multiball, double points czy różne rodzaje bonusów.

Utyskiwania

Niestety Ultimate Pinball ma też kilka wad. Największa z nich to przeładowanie kilku stołów elementami graficznymi. Zwłaszcza Hunting czy UFO. Malunki są tam tak pogmatwane, że przy szybszym poruszaniu się bili (czyli przez większość czasu) mamy problemy z dostrzeżeniem, co się z nią dzieje. Na szczęście stołów takich mamy zaledwie dwa. Poza tym brakuje też tutaj jednego elementu. Sam nie wiem, czy zaliczać go do zalet czy wad. Chodzi o minigierki elektroniczne, w jakie czasem można zagrać na wyświetlaczach. Wszystkie stoły są w takie właśnie wyświetlacze wyposażone, ale... na żadnym z nich nie dostrzegłem nic poza cyferkami.

Wrażenia ogólne

Grafika jest w porządku. Dobrze odwzorowano fizyczne zachowanie i stołu, i samej kulki. Udźwiękowienie stoi na niezłym poziomie. Ale - w wyższych rozdzielczościach grafiki stół oglądamy tylko jako planszę, w całości. Nie ma możliwości, by włączyć scrolling. Nie odpowiadało mi to zupełnie. Inna wada to brak wielu opcji konfiguracyjnych, jakie znam z innych pinballi. Mimo że pewne elementy można ustawić, nie mamy wpływu na liczbę kulek, grawitację i nachylenie stołu czy szybkości bili itp.

Podsumowanie

Choć Ultimate Pinball nie wnosi nic nowego ani odkrywczego do gatunku, złą grą nie jest. Spora liczba i różnorodność stołów, a także solidne ich przygotowanie to mocny atut programu. Choć nie mamy tu specjalnych wodotrysków - jednak odbijanie kulki w tej grze daje sporo radości, a wielomilionowe wyniki są powodem do dumy i jednocześnie zachętą do osiągnięcia jeszcze wyższych rezultatów.

CHA

6

INFO

Producent: ValuSoft **Dystrybutor:** ValuSoft **Wymagania:** Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, Mouse **Akcelerator:** zbędny
Internet: www.valusoft.com

- 20 stołów
- niezła dynamika rozgrywki
- solidne wykonanie
- grywalność
- ładne wykonanie większości stołów

- niewielka konfigurowalność
- brak minigierek
- nieczytelność stołów Hunting i UFO

GATUNEK: TAKTYCZNA

Pepin Krootki

Jesienny poranek, ból głowy, dwa jaja na twardo (miały być na miękko), rozlana kawa, autobus 144, windą na trzecie piętro, wymiana uprzejmości z przełożonym... Mam, trzymam, nie oddam.

SOLDIERS OF ANARCHY

Umieszczam w czytniku. Instaluję. Oglądam intro, w którym nie bardzo wiadomo, o co chodzi. Na ekranie przewijają się obrazy strzelającej artylerii, watki myśliwców, jakieś barykady w zrujnowanym mieście, wojsko strzelające do tłumu. Zero komentarza. Menu. W jego centrum czaszka jakiegoś bliżej nieokreślonego zwierzaka, dookoła ruiny i zgliszcza, w górze suną stalowoszare chmury. Uszy atakuje przyciężkawa muzyka z wokalem, która pewnie przypadłaby do gustu Eldowi, lecz mnie przypomina jedynie o dotkliwym bólu głowy. Klikam Single Player. Wpisuję się na listę graczy i dopiero teraz dane mi jest zapoznać się z historią gry.

W chwilę później...

Rozklekotany Hummer sunie z wolna przez spaloną wieś. Wtem na skrzyżowaniu rozlega się huk wystrzału, ze strony pobliskich szop nadbiega grupka żołnierzy. Krzyczą coś, strzelają... kierowca Hummera zaczyna odgryzać się z zamontowanego na dachu kaemu. W tym samym czasie pozostali pasażerowie opuszczają pojazd. Niespiesznie otwierają drzwi i wysiadają zupełnie, jakby po długiej podróży zapragnęli rozprostować kości na leśnym postoju i „odcedzić kartofelki". Postronny obserwator oczekuje, że zaraz położą się na ziemi i poczołgają w kierunku najbliższego rowu. Nic takiego nie następuje. Wróg jest coraz bliżej. Jedna z serii dosięga wreszcie niefortunnego „wycieczkowicza". Ten rozpaczliwie się broni, lecz nie ma szans, bo na każdą wystrzeloną przez niego kulę przypada kilka pocisków nieprzyjaciela. Reszta kompanów stoi obok, najzupełniej nie dostrzegając zagrożenia. Podnoszą broń dopiero, gdy również ich zaczyna smagać deszcz ołowiu. Po niespełna minucie jest już po wszystkim. Na pobojowisku płonie wrak pojazdu, a obok poniewierają się zwłoki czterech komandosów. A miało być tak pięknie...

Kwalifikacje personelu bojowego

Niestety. Wystrzelani jak kaczki to moi ludzie. Najgorsze to patrzeć na nich ze świadomością, że nic nie można zrobić. Sztuczna inteligencja mych podopiecznych jest zatrważająco niska. Darowałbym im, gdyby chociaż przykładali się do wykonywania rozkazów. A gdzie tam! Wszelkich zadań, bez względu na to, czy jest to rozbrojenie miny, czy też przeskoczenie przez płot wałkonie podejmują się, jakby chcieli, a nie mogli. Co z tego, że mamy do wyboru trzy modele pathfindingu o rosnącym stopniu złożoności (aby móc dostosować ten parametr do mocy komputera), skoro nawet ten najbardziej zaawansowany jest słabiutki (a normal to po prostu żenada)?

Zgrzyty pojawiają się też, jeżeli idzie o sterowanie pojazdami. Za każdym razem gdy wskazujemy nowy punkt docelowy, kierowca zatrzymuje się, a następnie ponownie rozpędza maszynę. Ponadto obawiam się, że gdyby kazać temu łapserdakowi dmuchnąć w balonik, ewentualnie przespacerować się po prostej, wnet wyszłaby na jaw prawda o przekroczeniu dopuszczalnej zawartości alkoholu w krwi... Dość napisać, że pojazdy zygzakują niczym „maluch" z zamontowanymi wycieraczkami od TIR-a. Pochwały wymaga za to algorytm, dzięki któremu szybsze jednostki w formacji dostosowują prędkość do maruderów (wobec czego możliwe jest skuteczne współdziałanie pojazdów i piechoty).

We don't need another hero

Akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie przywodzącym na myśl hollywoodzkie obrazy w rodzaju „Mad Max 2". Ludzkość została zdziesiątkowana przez tajemniczą zarazę, nieliczni pozostali przy życiu posługują się mocno nadżartą przez korozję, powoli odchodzącą w zapomnienie techniką. Światem rządzą gangi. Do łask powracają dawno zapomniane stosunki społeczne, takie jak niewolnictwo czy handel wymienny. Po lasach szwenda się gros dzikiego

W SOA w zasadzie wszystko przywodzi na myśl Shadow Company - grę, która pod koniec 99 roku nieźle namieszała w komputerowym światku. Mamy już jednak rok 2003... a upływ czasu jest bezlitosny.

zwierzą, w dodatku zmutowanego (pasące się wilki!?). Doprawdy niewiele jest gier (Fallout), w których narażamy tyłki dla ratowania równie zdewastowanego i wynędzniałego świata.

Ale, ale, przecież samemu nie wystawiamy czerepu na odstrzelenie. Robi to za nas do dwunastu komandosów naraz. Początkowo startujemy jedynie z kilkoma śmiałkami, lecz wraz z postępami w grze do oddziału dołączają ochotnicy. Tak jak w nieśmiertelnym UFO, zahartowani w bojach żołnierze awansują i zdobywają nowe umiejętności. Pomiędzy misjami zarządzamy własną małą armią w bazie. Mamy do dyspozycji szpital, zbrojownię, garaż, hangar etc. Przy odrobinie szczęścia wymienimy tu też zgromadzony w czasie misji złom.

Broni i pojazdów uświadczymy tu naprawdę sporo. Początkowo zdobycie łazika UAZ będzie powodem dzikiej radości, później na polu walki pojawią się transportery opancerzone, a nawet potężny Mi-24 Hind tudzież F-15.

Wątek ekonomiczno-zarządczy nie jest w sumie jakoś specjalnie rozbudowany, ale stanowi miłe uzupełnienie gry, która wiele za jego sprawą zyskuje.

Shadow skopany?

Już pobieżne zlustrowanie niniejszej gry pozwala się zorientować, skąd autorzy czerpali wzorce. Właściwie, nie tylko wzorce, lecz również engine graficzny (jestem pewnien tego w 99%) i sam przebieg rozgrywki. W SOA w zasadzie wszystko przywodzi na myśl Shadow Company - grę, która pod koniec 99 roku nieźle namieszała w komputerowym światku, olśniła grafiką i przykuła do monitorów grywalnością. W SOA przytłacza przede wszystkim ogrom obszaru działań, o krawędzi około 1,5 mili. Niby to niewiele, lecz wystarcza, by „poczuć", jak się walczy chociażby na ogromnych rosyjskich przestrzeniach.

A przyznać trzeba, że Matuszka Rassija wygląda w tej grze wyjątkowo przekonywująco (Ameryka już troszeczkę mniej). Stacje kolejowe, kołchozy, bazy wojskowe, zwykłe wsie, brzozowe laski... po prostu poezja. Swojsko, sielsko i anielsko prezentują się bloki z wielkiej płyty, na widok których łezka się w oku zakręci mieszkańcowi polskich miast (są tak prawdziwe!).

Z dużej wysokości krajobraz wygląda bardzo ładnie, ale... no właśnie, zawsze musi być jakieś „ale". Z dystansu umożliwiającego skuteczne kontrolowanie przebiegu wydarzeń, pokrywająca teren tekstura okazuje się mieć beznadziejnie niską rozdzielczość. Na zbliżeniu woła zaś o pomstę do nieba. Postaci też są raczej kiepściutkie, a już dobrego słowa nie da się powiedzieć o sposobie ich poruszania się. Sama rozgrywka także nie wyprzedza Shadow Company.

Tyleż zaskakujący, co denerwujący jest brak noży i broni białej, umożliwiającej ciche pozbycie się wartowników. W przerwach między kolejnymi potyczkami autorzy częstują nas sporą dawką gadaniny. Szkoda, że nie można - jak w przygodówkach - wybierać w dialogach alternatywnych kwestii i w ten sposób wpływać na bieg wydarzeń czy chociażby wydawać cywilom proste polecenia. Kończąc recenzję, należałoby jeszcze wspomnieć o znakomicie - na tle reszty - wykonanym edytorze, który niewiele jednak winduje końcową ocenę.

INFO

6

Producent: Silver Style/Simon & Schuster Interactive ■ **Dystrybutor:** Simon & Schuster Interactive ■ **Wymagania:** P III 600 MHz, 128 MB RAM, Win'98, DirectX 8.1, 700 MB na HDD ■ **Akcelerator:** 16 MB ■ **Internet:** www.soldiers-of-anarchy.com

■ edytor ■ sporo różnych pojazdów ■ swojski krajobraz ■ duży obszar działań ■ zarządzanie w bazie

■ AI ■ nie można wchodzić do budynków ■ babole i niedoróbki ■ grafika na zbliżeniach ■ brak broni białej

GATUNEK: STRATEGIA

MASTER OF ORION III

Po prostu cztery "X", które kopią tyłek! Kosmiczne eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate powraca, a wraz z nim nieprzespane noce, problemy z terminami, obowiązkami, że o najbliższych nie wspomnę.

Alior

Na wstępie pozwolę sobie uczynić jedną bardzo istotną uwagę. Master of Orion 3 jest grą strategiczną w pełnym tego słowa znaczeniu. Rozgrywaną w turach, z mnóstwem tabelek, współczynników, wynalazków, ras, statków i czego tam jeszcze chcecie. Jego nieodzowną częścią jest także opasła instrukcja, którą trzeba przynajmniej przeglądnąć. A najlepiej od deski do deski przeczytać, i to zanim się jeszcze grę uruchomi. Inaczej grozi nam długie błądzenie po omacku. Nawet wieloletni staż wyniesiony z gry w poprzednie części, nie uwolni nas od tego. Po prostu tyle tu nowych rozwiązań, że na początku problemem często będzie już samo ogarnięcie całości gry! Chyba że ktoś jest weteranem Starsów, ale to przecież pozycja jeszcze bardziej niszowa.

Pan Oriona przybywa...

Naturalnie na niższym poziomie trudności i z małą liczbą przeciwników można wprawdzie przejść bez większych problemów choćby i tysiąc tur, ale będzie to cholernie powierzchowne. Mnóstwo dziwnych komunikatów pojawiających się nagle, a potem samoistnie rozwiązujących się problemów - kurczę, można dojść w końcu do wniosku, że tak na dobrą sprawę wystarczy tylko ciągle przechodzić do kolejnej tury, bo wszystko i tak się będzie jakoś tam do przodu toczyło. Rozwój technologiczny, rozbudowa kolonii, budowa floty - nie musimy nawet ruszać palcem. Jedyne, czym nikt się za nas nie zajmie, to eksploracja nowych układów, przygotowanie projektów nowych statków (choć może się to ograniczać do kliknięcia pojedynczego przycisku - konstruktorów w końcu też mamy) oraz kontakty dyplomatyczne. Przy standardowych ustawieniach także ręcznie musimy wskazać miejsce na przyszłą kolonię lub posterunek, aczkolwiek i to można scedować na doradców.

Planety

Zaczyna się od wysłania statku zwiadowczego do nowego układu, dzięki czemu uzyskujemy podstawowe informacje o znajdujących się tam planetach: wielkości, zasobności w minerały, rodzaju powierzchni tudzież przyjaznym, lub nie, stosunku do naszych kolonistów. Jeśli znajdziemy coś odpowiedniego, wyznaczamy planetę do kolonizacji (o ile nie scedowaliśmy tego na doradców, ale skoro ma być o samodzielności...).

W tym momencie - o ile w rezerwach znajduje się wolny statek kolonizacyjny - na najbliższej od naszej kolonii, takiej z centrum mobilizacyjnym, zostaje sformowana grupa z jednym statkiem kolonizacyjnym - i automatycznie skierowana we wskazane przez nas miejsce. A co, jeśli nie mamy w rezerwach statku kolonizacyjnego? W takim razie kolonizacja zostaje oczywiście odroczona. Nikt jednak o tym nie zapomni: jedna z planet z wolnymi mocami przerobowymi zajmie się produkcją statku kolonizacyjnego i za kilkanaście czy kilkadziesiąt tur machina, bez naszego udziału, ruszy dalej.

Jeśli bardzo się nam spieszy, możemy samodzielnie wybrać planetę-ochotnika, zmienić jej kolejki produkcyjne (są bowiem dwie: osobno projekty wojskowe, osobno cywilne), ustalić inne podatki czy profile wydatków, przyznać granty z budżetu centralnego... możliwości jest masa, choć oczywiście trzeba o nich wiedzieć - stąd też taka rola instrukcji.

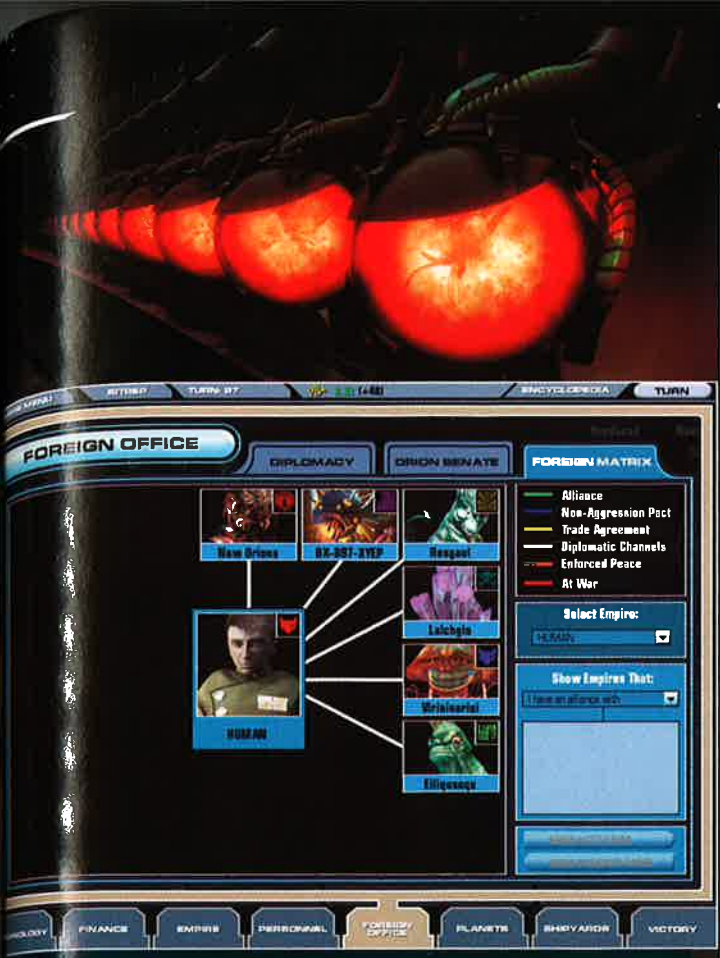
...wraz ze swą świtą

Takie podejście do kwestii zarządzania imperium jest zresztą jedną z najmocniejszych stron nowego Master of Orion. W końcu wcielamy się tutaj w rolę imperatora i raczej dziwne by było, gdyby musiał on wszystkiego doglądać osobiście. Od czego ma rzeszę doradców, gubernatorów, dowódców, szefów zespołów badawczych? I nareszcie można to odczuć. Oczywiście niemal wszystko możemy dowolnie zmienić, dostosować do długofalowych planów. I to zazwyczaj na kilka sposobów i by nie być gołosłownym, posłużę się przykładem planety.

I ich rozwój

O zmianach kolejek produkcyjnych było, o podatkach i grantach również, ale przecież nie samymi statkami kolonizacyjnymi planeta żyje. Są jeszcze budowle naziemne, strefy ekonomiczne (DEA), systemy obronne, poziomy zadowolenia mieszkańców... mnóstwo mniej lub bardziej ważnych rzeczy, na które wypada mieć oko. Ale prócz osobistego

Kosmiczna turówka w doskonałym wydaniu!



Wcielamy się tutaj w rolę imperatora i raczej dziwne by było, gdyby musiał on wszystkiego doglądać osobiście. Przecież nie jest sam! Od czego ma rzeszę doradców, gubernatorów, dowódców, szefów zespołów badawczych? I nareszcie można to odczuć.

doglądania lub całkowitego scedowania na gubernatorów obowiązków jest też inny sposób. Wystarczy przydzielić planetę do jednej z grup (zresztą jej gubernator także o to zadba, choć - rzecz jasna - to nasz głos jest tu ostateczny), a następnie na jednym z ekranów zarządzania imperium ustalić priorytety rozwoju dla tego typu planet. Co to daje, tłumaczyć chyba nie trzeba - w jednym miejscu wystarczy dokonać korekty, by objęła ona i setkę planet!

[SitRep]

Największą pomocą w opanowaniu imperium jest jednak SitRep, czyli raport sytuacyjny. To tutaj otrzymujemy informacje o wszystkim, co się w danej turze wydarzyło - w dodatku odpowiednio pogrupowane: i to zarówno pod względem ważności, jak i typu wiadomości. Mamy także opcję odfiltrowywania informacji, poza tym większość z nich zawiera odnośniki zabierające nas wprost do miejsca, gdzie chcą zwrócić na siebie uwagę. Wystarczy kliknąć - i lądujemy na buntującej się planecie i nie tracimy czasu na szukanie jej na mapie.

[Gra sieciowa]

Przede wszystkim - jest. Poza tym odbywa się w turach (wszyscy przechodzą własne w tym samym czasie), ale ich długość można ograniczyć. Jeśli chodzi o bitwy, te rozgrywają się w czasie. Dzięki temu toczy się to wszystko w znośnym tempie, ale prawdę powiedziawszy i tak jest to propozycja jedynie dla maniaków... i to mających pewność, że za miesiąc nadal będzie się im chciało kontynuować tę grę...

[MOO czy nie MOO?]

Jeśli tylko ktoś gry typu X-X-X-X lubi (nie mylić z grami XXX dla dorosłych), "trójka" jest pozycją obowiązkową. Fakt, że graficznie mogłoby być lepiej, ale w strategiach turowych schodzi to na dalszy plan. Tak więc...

MOO, po trzykroć MOO!

Co ciekawsze rozwiązania

Rezerwy floty
Wszystkie statki wyprodukowane przez planety, które należą do naszego imperium, najpierw muszą trafić do rezerw. Rezerwy jako takie w niczym właściwie nie uczestniczą - by cokolwiek z nimi zrobić, trzeba najpierw utworzyć grupę bojową. Do rezerwy trafiają także wszystkie statki z rozwiązanych grup, przy czym o ile po ukończeniu produkcji statek można od razu wcielić do regularnej służby, w tym przypadku zajmuje to kilka - bodajże dziesięć - rund.

Grupy bojowe
Maksymalnie mogą liczyć osiemnaście statków, przy czym ich skład jest ściśle uzależniony od wielkości grupy: większe muszą mieć na stanie nie tylko okręty zdolne do wypełniania głównej roli, jaką przydzielono grupie, ale także osłonę oraz zwiad. Jest to o tyle istotne, że wymusza produkcję przynajmniej kilku różnych modeli statków. Owszem, wprawdzie można tworzyć jedynie mniejsze grupy, bo w systemie może ich stacjonować tyle, ile tylko chcemy, ale w bitwie większe formacje są po prostu znacznie skuteczniejsze.

Bitwy w kosmosie
Biorą w nich udział wszystkie grupy bojowe znajdujące się w danym miejscu. Można - rzecz jasna - dowodzić nimi osobiście, można także jedynie na nie patrzeć, a nawet - gdy już mamy bitew serdecznie dosyć - dostać jedynie wynik w liczbach. Jeśli chodzi o taktykę, w przypadku bitew rozgrywanych automatycznie każda grupa wykonuje swoje zadania. I to bardzo dobrze: po paru własnoręcznie dowodzonych starciach na resztę już tylko patrzyłem. Bo choć graficznie do Hegemonii czy O.R.B.-a sporo im brakuje, mogą być znacznie większe i znacznie bardziej widowiskowe.

Bitwy na ziemi
Nowością są tu zgrupowania wojskowe - podobne w zamyśle do grup bojowych sił kosmicznych. Jedyna różnica to doświadczenie, którego te ostatnie nie mają. Aby jednak siły naziemne mogły zaatakować planetę, muszą zostać tam przetransportowane, a to oznacza konieczność stworzenia floty transportowej. Odbywa się to na takich samych zasadach jak w przypadku pozostałych grup bojowych, tyle tylko, że liczba transportowców dobierana jest automatycznie na podstawie wielkości sił naziemnych, które te mają zabrać. Jeśli zaś chodzi o samą walkę, możemy nimi albo samodzielnie dowodzić, albo obejrzeć ostateczny wynik. Nie ma opcji podglądu, poza tym możemy wybierać tylko taktykę. Niby nie za wiele, ale i tak opcji mamy aż nadto.

Rozwój technologiczny
Dzieli się na sześć dziedzin, z których każda ma własny budżet. Największą nowością jest jednak przebieg badań. Najpierw nasi naukowcy mają pomysł. Później nad nim dłuuugo pracują, a my możemy co najwyżej trzymać za nich kciuki. Wiemy wprawdzie, co to za pomysł, ale o terminach nikt nie ma najmniejszego nawet pojęcia. W końcu jednak naukowcy wpadają na sposób realizacji, a my poznajemy termin ukończenia badań, choć oczywiście protesty czy działalność szpiegów może go zmienić. Pozostaje tylko prototyp i dopiero po zakończeniu jego testów możemy, np. na nowych statkach montować ulepszoną wersję silników. Długie to wprawdzie i dość skomplikowane, ale i realistyczne. W dodatku pozwala na całkiem sprawne - choć nieco przypadkowe (jajogłowi wpadną tylko na część - losową - wynalazków!) - planowanie rozwoju.

Szpiedzy
Dzielą się na kilka rodzajów: od sabotażu, wykradania wynalazków, zabijania itp., a choć szkolenie jednego trwa aż pięć tur (i można szkolić tylko jednego naraz), i tak są bardzo skuteczni; bo złapanie szpiega wcale proste nie jest. Niby można trzymać własnych bez przydziału - zajmują się wtedy szukaniem szpiegów wroga (lub przyjaciela, bo szpiegują się tu wszyscy) - ale można także zwiększyć kontrolę nad obywatelami; choć i tak sposób pierwszy ma niemal zerową skuteczność, a drugi bardzo niekorzystnie odbija się na morale. Jaki z tego wniosek? Ano odbudowywanie zniszczeń jest tu niestety na „porządku turowym", ale na szczęście gubernatorzy radzą sobie z tym bez naszej pomocy.

Dyplomacja
Można oczywiście zawierać pakty o nieagresji, wymianie handlowej, wojskowe i naukowe, a także wymieniać się np. planetami, wynalazkami i łączyć wiele ofert w jedną. Jest także senat galaktyczny, a to oznacza uchwały popierające, ganiące, wprowadzające nowe prawa (np. pomagające łapać szpiegów) i związane z tym procedury. W sumie to niemal osobna gra, bo gdy wszyscy są ze wszystkimi połączeni przeróżnymi traktatami, może się nagle okazać, że drobna potyczka z jednym przeciwnikiem przerodzi się w wojnę galaktyczną: wszyscy kontra my.

Nie jest to gra na kilka godzin, a na długie miesiące. I za każdym razem inna.

INFO

9

Producent: Infogrames ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, Windows 98/ME/2000/XP, 128 MB RAM, DirectX 8.1 ■ **Akcelerator:** zbędny ■ **Internet:** moo3.quicksilver.com

■ wieeelka! ■ wspaniała! ■ cudowna! ■ i ma tryb multi

■ ale na pewno nie dla każdego

GATUNEK: PRZYGODOWA

TONY TOUGH

i noc Pieczonych Ciem

El General Magnifico

Rzadko miewam okazję, by pisać recenzję od razu na podstawie spolonizowanej wersji gry przygodowej, a tak się stało dzięki uprzejmości pijarów (pracowników działu PR) z firmy Techland. Rzadko miewam okazję, by porządnie się pośmiać w czasie gry, a jeszcze rzadziej jest to śmiech szczery, radosny i w dodatku nieprzepełniony przekonaniem, że sam bym tę polonizację zrobił lepiej.

Cóż... ci, którzy wiedzą co nieco o teorii prawdopodobieństwa pojmują, że szansa na zejście się jednego z drugim i trzecim jest mniejsza niż na spotkanie gdziekolwiek w Polsce radnego, który - usłyszawszy za plecami konspiracyjny szept „wszystko się wydało!" - nie rzuci się natychmiast do ucieczki lub nie weźmie zakładników... No i proszę! Zdarzyło się!

Nazywam się Tough... Tony Tough

Bohater omawianej przeze mnie gry, Tony Tough, jest prywatnym detektywem pracującym w firmie Wallen & Wallen – zajmuje się Bardzo Poważnymi Sprawami (bada choćby tajemnicze kręgi pozostawiane na trawie przez... no właśnie... kogo?), który musi się na jedną noc od nich oderwać i zostawić Ziemię jej własnemu losowi. A to dla-

tego, że tajemniczy Łebster O'D... porwał jego wspólnika, różowego psa Pantaloniarza (imię może nieprzetłumaczone najszczęśliwiej - w wersji oryginalnej piesek nazywa się Pantagruel, co jest oczywistym ukłonem w stronę imć Rabelais'go). Ślad, pozostawiony zresztą przez porywacza bardzo wyraźnie i celowo, wiedzie do Parku Rozrywki, a ponieważ wszystko się dzieje w przeddzień Halloween, można się spodziewać wydarzeń śmiesznych i strasznych – jak u Gogola.

O niepożytkach wynikajacych z niewłaściwego używania procy

Grę zaczyna niezwykle zabawne wprowadzenie, które tak naprawdę zrozumiemy dopiero pod koniec, choć skojarzenia są dość oczywiste. Kiedy Tony Tough był jeszcze zupełnie małą dziewczynką, jeden z jego sąsiadów powziął doń straszliwą urazę, której skutki zaowocują wydarzeniami, w jakich gracz będzie miał już bezpośredni udział. Targany nienawiścią sąsiad postanowił wywrzeć na Tonym słodką (dosłownie!) zemstę, a przygotowanie do tego zajęło mu trzydzieści lat. Tak starannie przygotowana zemsta powinna całkowicie zaćmić inne słynne zemsty, takie jak zemsta hrabiego Monte Christo na czterech sprawcach jego niedoli, zemsta kapitana Nemo na Anglikach, zemsta Milady Winter na hrabim de la Fere czy „Zemsta" Andrzeja Wajdy na narodzie polskim. I rzeczywiście!

Cała gra podzielona jest na trzy zasadnicze części, z których każda stanowi odrębną i zamkniętą całość – choć wszystkie zmierzają do logicznego zakończenia, w którym czeka nas Ostateczna Konfrontacja (Dobra ze Złem). Kiedy Tony dostanie się do Parku, nie będzie już odwrotu, a po wejściu do Zamku Strachów sytuacja się powtórzy. Wprowadza to pewien porządek i ułatwia graczowi poszukiwanie rozwiązań zagadek, stawianych przed nim przez twórców gry, a tych jest wiele – i wszystkie są ogromnie zabawne.

Twardo czy miękko – decyzja należy do ciebie

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu wstępu gracz staje przed koniecznością dokonania wyboru poziomu trudności rozgrywki (coś takiego pamiętam tylko z jednej gry – Monkey Island II, i zechciejcie zauważyć, że dość często będę odwoływał się do tego wzorca). Graczom początkującym usilnie doradzam wybór opcji łatwiejszej, w ten bowiem sposób uzyskają wgląd w całość i ogólne pojęcie o kierunkach, w które powinni skierować wysiłki podczas rozwiązywania stawianych przed nimi w grze problemów. Uprzedzam zaś bez bicia, że prześledzenie gry od początku do końca z poziomem trudności ustawionym na cały gwizdek to nie lada wyzwanie! Zagadki są tak pokrętne, że ich logiką można by wyciągać korki z butelek.

Gra grze czasem nie dorówna, nie poleci orzeł w...

Nie bez powodów wspomniałem o MI II. Tony Tough prezentuje dokładnie ten sam typ zwariowanego humoru i silnie zwariowanej logiki w rozwiązywaniu problemów. Podczas gry w TT odmłodniałem o ładnych kilka lat. Tony jest dokładnie takim samym pechowcem jak Guybrush Threepwood, charakteryzuje go dokładnie ten sam brak skrupułów oraz pomysłowość. Zaklejenie papudze dzioba gumą do żucia, położenie komuś na wycieraczce deskorolki, ogolenie bezbronnej owcy czy sterroryzowanie kaleki albo wrzucenie detergentu do miski z wodą, w której ktoś obmywa twarz.... wszystko to nie są wyczyny, ja-

kimi można by się chlubić. Z drugiej strony – czego się nie robi na ratunek przyjacielowi...

Zresztą Tony dokonuje także wyczynów bardzo szlachetnych. Aby uratować własnego, psa będzie też musiał otrzeć łzy na twarzy Kobiety z Brodą, odnaleźć zaginionego kotka, uwolnić filozoficznie nastawioną do życia Bestię z Dżungli, nauczyć pokory pewnego osiłka, zapewnić publikę Pechowemu Klownowi i tak dalej. Rozwiązania niektórych problemów są paradoksalne i nieoczekiwane, choć na swój zwariowany sposób - logiczne.

Czego się nie robi dla przyjaciela

Grafika gry jest bardzo zabawna i kojarzy się z otoczeniem, w którym bawił nas Guybrush T. (nie mylić z Gaybrushem – to zupełnie inna bajka). Podczas gry natkniemy się nawet na piratów (czymże byłby Park Rozrywki bez okrętu pirackich?), choć nie oni będą wiązali główną nić intrygi. Wielu z pracowników Parku ma rozmaite problemy (np. z tożsamością artystyczną) - Tony, pomagając je rozwikłać, stopniowo będzie się zbliżał do rozwiązania własnego „haka".

Gra ma tę zaletę, że nie jest liniowa – owszem, trzeba rozwikłać kilka trudności, ale sposób, w jaki się do tego zabierzemy będzie zależeć tylko od nas. Jako się rzekło na początku, pomocne będzie przejście gry na poziomie łatwiejszym.

Monty Tony's Flying circus

Główną zaletą gry jest jej niecodzienny, zwariowany i bardzo zgryźliwy humor - niekiedy balansujący na granicy dobrego smaku, ale w końcu panowie z Cyrku Monty Pythona nauczyli nas, jak ją przesuwać niemal w nieskończoność. Humor ten doskonale oddali autorzy lokalizacji gry, co jest nie lada sztuką, bo nie wszystkie dowcipy dadzą się przełożyć z języka na język. Zabawne są sytuacje, dialogi i otoczenie, w których przyjdzie działać naszemu bohaterowi. Zabawna jest konwencja graficzna, w jakiej zrobiono całą grę, zabawne głosy bohaterów (osobliwie brawa należą się panu, który podkłada głos pod postać Tony'ego. Uzyskanie bezbarwnego i pozornie wypranego z emocji głosu bohatera jest nie lada sztuką). Zabawny jest pomysł, by ubrać naszego bohatera w kostium podobny nieco do ubrania Humphreya Bogarta w niezapomnianej roli zgorzkniałego detektywa Sama Spade'a z „Sokoła Maltańskiego".

W ogóle od zabawnych pomysłów w grze aż się roi i co najbardziej godne podziwu – wszystkie zgromadzono w doskonale zmieszanej całości. Gra wcale nie przypomina zbioru luźno dobranych gagów, co łatwo mogłoby się stać, gdyby jej twórcy poszli na łatwiznę (jak to niekiedy robi np. Mel Brooks). Nie bez kozery porównałem TT do sławnego produktu LucasArtsu – włoscy twórcy zrobili coś, co niewiele ustępuje wielkiemu wzorowi.

Uczta Baltazara (*)

O grafice gry można powiedzieć jednocześnie wiele... i niewiele. Zrobiono ją z wielkim pietyzmem i chyba umyślnie utrzymano w konwencji sprzed kilku lat; twórcy bowiem świadomie chcieli – zdaje się - nawiązać do gier, takich jak Day of the Tentacle czy Monkey Island II. I oczywiście w pełni im się to udało. Nie znaczy to wcale, że oprawa graficzna produktu nie spodoba się komuś, kto nie zna tamtych gier. Nie... sama w sobie też jest bardzo zabawna i znakomicie dopasowano ją do klimatu całości (hm... czyżbym zaczynał zbaczać ku meteorologii?). Ostatnio wszyscy coś smęcą o rozmaitych klimatach...

Muzyka też jest świetnie zgrana – nie masz co prawda motywów tak wpadających w ucho jak w cyklu Monkey Island, ale niewykluczone, że po prostu za krótko ich słuchałem. Tango „Kryjówka Fernanda" (Fernando's Hidaway) też pewnie zyskało popularność dopiero po kilkuset powtórzeniach. Ilustracja muzyczna TT znakomicie pasuje do kolejnych lokacji – i tak naturalna, że niemal się jej nie zauważa – zaczyna nam jej brakować dopiero po zamknięciu gry.

Gra oczywiście ma możliwość zapisu stanu w dowolnym momencie, a także kilka bardzo użytecznych opcji (zwiększanie szybkości przemieszczania się Tony'ego, skracanie czasu wyświetlania napisów, wyświetlanie albo ukrywanie zawartości kieszeni bohatera i kilka innych, nad którymi nie będę się tu rozwodził.) W sumie gra się lekko, choć niełatwo.

Do licha, co by tu jeszcze... o!

I to jest może jedyna wada gry – rozwiązania zagadek są niekiedy dość niezwykłe i zdesperowany gracz może wpaść na niektóre z nich tylko wedle starej metody „klikania wszystkim wszystkiego". Z drugiej strony, cała gra jest utrzymana w konwencji filmu z braćmi Marx, więc wszystko jest możliwe i do przyjęcia. Od samego początku wiemy, że trzeba nam przecież przymrużyć oko i zapomnieć o zdroworozsądkowej, dwuwartościowej logice. Tak czy owak ukończenie gry daje poczucie nielichej satysfakcji, co w połączeniu z wszystkimi jej zaletami każe ocenić ją na silną dziewiątkę z plusem.

Na zakończenie jedna uwaga do autorów polonizacji. Zrobiliście, panowie, bardzo dobrą robotę... ale dla doskonałego dopełnienia całości na przyszłość postarajcie się sprawdzić zgodność tekstu z grą. W angielskim niełatwo jest ocenić „w ciemno" płeć rozmówców, i niekiedy zdarzają się zabawne pomyłki (na które z pewnością uwagę zwróci tylko taki zrzęda jak ja). Ogólnie za polonizację – duże ciacho (z małą pianką!). Więcej tak starannie spolszczonych gier!

(*) Baltazar na to: "a sami się uczta!!!"

9+

Producent: Prograph Research ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Wymagania:** PII350, 128 MB RAM, Win 95/98/00/ME/XP, karta graficzna 32 MB ■ **Akcelerator:** nie ■ **Internet:** www.gotgameentertainment.com/tonytough

■ nieokiełznany humor ■ niemal doskonała polonizacja ■ bardzo dobra oprawa muzyczna ■ świetna grafika

■ właściwie to żadnych! ■ może tylko to, że czasem NAPRAWDĘ trudno wpaść na rozwiązanie jakiejś zagadki ■ i pewne (drobne) babolki w polonizacji

INFO

TOTAL IMMERSION RACING™

Nareszcie GT, GTS i LMP w porządnym wydaniu! Wprawdzie nie jest to hardcore'owa symulacja, ale tej intencją autorów wcale nie była detronizacja Nascarów czy Grand Prixów. Miało wyjść coś, w czym nastawiono się przede wszystkim na grywalność, co mogłoby konkurować z Gran Turismo 3 (takie wyścigi na PS2 - boskie!). Coś zarówno realistycznego, jak i dostępnego dla graczy bez pięcioletniego stażu w Grand Prix Legends. I udało się! Prawie.

Allor

Gracze z pecetami jakoś do wyścigów GT szczęścia nie mają. Ostatnia z serii niezbyt udanych prób to Le Mans 24 hours. Miało ono wszystkie możliwe licencje, jako jedyny szczyciło się torem w Le Mans, ba, można nawet było jeździć przez 24 godziny non stop - świetne dla fanów tego wyścigu, którzy przy okazji są masochistami (bo w rzeczywistości kierowcy mogą się zmieniać, zaś w grze byliśmy sami) - ale... no właśnie, licencje to nie wszystko! Wprawdzie grafika zła nie była, torów ani wozów nie brakowało, ale wszystko to na nic - najzwyczajniej w świecie nie dało się w to grać z przyjemnością. Czemu? Gdyż sterowanie było koszmarne. Już czołgi szybciej reagują na ruchy kierownicą.

Gra jest po prostu świetna! Odpowiednio realistyczna, niesamowicie grywalna, z paroma bardzo miłymi pomysłami.

Rękawice włóż!

A przecież bolidy GT to nie Twardy czy Leopard. Tutaj walczy się o każdy centymetr, a jak walczyć, gdy nasze narzędzie pracy w ogóle nas nie słucha? Na szczęście TIR, mimo kojarzącej się z wielkimi ciężarówkami nazwy, jest w tym względzie wręcz nazbyt czuły. I na szczęście dobry joystick czy kierownica sprawę załatwiają, a że miłośnicy najwyższych prędkości i takich przyspieszeń w dobry sprzęt zainwestować po prostu muszą, wydaje się to w zasadzie normalne. Skoro miało być jak najbardziej realnie, to tak właśnie jest!

Ale, ale - jazdę zostawmy, póki co, może na boku, bo przecież wypadałoby napisać choćby parę słów, o co w tej grze w ogóle chodzi. Że wyścigi i zajmowanie jak najlepszych miejsc, to wiadomo. Że trzy klasy wozów, można się było domyślić z tego, co już zostało napisane. Nadal jednak nie bardzo wiadomo, jak te wyścigi zostały podzielone, gdzie się odbywają, czy są jakieś mistrzostwa... już spieszę nadrobić zaległości!

Kierownica w dłoń!

Do wyboru mamy oczywiście pojedynczy wyścig oraz jazdę na czas. Od tego warto rozpocząć, by chociaż trochę liznąć zastosowany tu model jazdy. Bo mimo że gra wcale do hardcore'owców kierowana nie jest, to - jeśli chodzi o realizm - za wiele jej nie brakuje! Porównać ją można jedynie z Need for Speed: Porsche Chal-

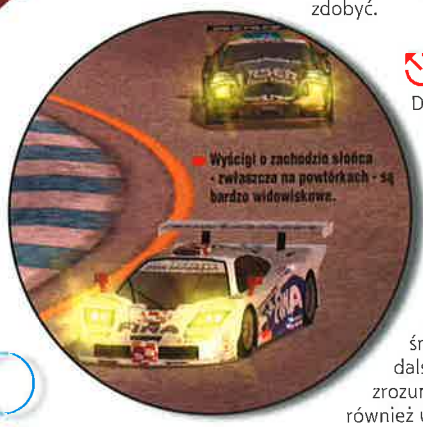
Niedużo realizmu, mnóstwo zabawy!

lenge, choć na dobrą sprawę i tak jest odeń bardziej symulacyjna.

Atmosfera jest tu zazwyczaj bardzo gorąca, zwłaszcza tuż po starcie.

Bez obaw jednak! Jak już pisałem, Nascar to nie jest! Owszem, gra jest realistyczna - przynajmniej w moim odczuciu - ale przy tym w dalszym ciągu jazda sprawia w niej wielką frajdę. I aby nie było - wcale nie jestem maniakiem ani Grand Prix Legends, ani F1 GP, ani Nascara. Grać, i owszem, grałem, ale preferuję Porsche (a jeszcze lepiej Gran Turismo 3, ale o tym sza, bo to przecież gra na PS2). W Total Immersion Racing wozy zachowują się wprawdzie tak jakby troszkę bardziej realistycznie, ale jednocześnie nadal jest to utrzymane w granicach dostępnych dla normalnych miłośników samochodówek.

Przynajmniej tak się ma sprawa w przypadku dwóch najsłabszych grup. Bo LMP bez odpowiedniego treningu lepiej w ogóle nie dotykać, ale na szczęście zanim do tej klasy dojdziemy, minie trochę czasu i zdążymy doświadczenie zdobyć.


Wyścigi o zachodzie słońca - zwłaszcza na powtórkach - są bardzo widowiskowe.

Karierę czas zacząć

Do zdobywania doświadczenia najlepiej nadają się dwa tryby „karierowe". Wprawdzie tylko jeden z nich oznaczono jako Career, ale także ten pod nazwą Challenge w zasadzie także można by tym mianem spokojnie określić. Nie należy go jednak mylić z Championship. Mnie się to akurat zdarzyło - na dole zobaczyłem Challenge i przyjąłem, że to mistrzostwa, a tymczasem to niezupełnie to samo. Owszem, kolejne wyzwania mają postać minimistorzstw, ale ich wygrywanie jest jedynie środkiem do osiągnięcia celu, jakim jest odsłonięcie dalszych wyzwań. (Mam nadzieję, że zabrzmiało to zrozumiale?) A także tras i wozów, bo skoro gra ma się również ukazać na konsolach, inaczej być nie mogło.

Rozwiązanie to wprawdzie niezbyt PC-towe, ale jeśli tylko pozbędziemy się uprzedzeń, sprawdza się nieźle. Minimistrzostwa bowiem są całkiem zróżnicowane, jeśli chodzi o wozy i trasy, a to już w zupełności wystarcza, by chcieć więcej i więcej! W końcu jeździ się tutaj po prostu super, a że wozy całkiem sporo różnią się między sobą (i to w prowadzeniu, a nie jedynie wyglądzie kokpitu tudzież odgłosach silnika), każde wyzwanie jest inne!

Wyzwania, wyzwania

Rzecz jasna, nie są to różnice powalające, bo ścigamy się przecież na powszechnie (przynajmniej w części) znanych torach, jak np. Hockenheim, Monza czy Silverstone, ale w przeciwieństwie do zwykłych mistrzostw składających się na karierę, tutaj jesteśmy zazwyczaj dużo bardziej ograniczeni. Na przykład do jednego li tylko modelu wozu, dzięki czemu wszyscy mają takie same szanse. Albo do dwóch, bo tematem przewodnim jest rywalizacja pomiędzy Audi a Bentleyem. Albo pomiędzy wozami brytyjskimi a niemieckimi. Tudzież amerykańskimi. Na torach owalnych i nieowalnych. W dwóch, trzech lub czterech odsłonach. Ech, wyzwań jest w każdym razie sporo, a mimo to na brak urozmaicenia nie narzekałem!

I to mimo że po rozpoczęciu wyzwania stan gry nie zostaje zapisany aż do momentu... gdy je ukończymy A to oznacza np. godzinę jeżdżenia, którą trzeba poświęcić, zanim będzie można w spokoju odejść od komputera. Moja dobra rada - skorzystajcie z toalety przed każdym startem :).

BMW w tej wersji na ulicach się wprawdzie nie zaboczy, ale na torach szaleje się nim aż miło.

Ciekawostka - jak to się dba o tory

W jednym z wywiadów twórcy gry odsłonili parę tajemnic związanych z przenoszeniem rzeczywistych torów do pamięci komputera. Wiadomo, powinny być one jak najbliższe oryginałom i jak najlepiej wyglądać. Łatwo powiedzieć... w końcu mogłoby się wydawać, że nie ma nic prostszego, niż udać się na taki tor, pokazać oficjalną licencję i dostaje się płytkę ze wszystkim, co tylko trzeba. Ale to tylko marzenia! Albo przyszłość.

Póki co wszystkim trzeba się bowiem zająć we własnym zakresie. Pół biedy, gdy oznacza to konieczność umawiania się parę tygodni naprzód, oczywiście bez żadnych gwarancji co do pogody czy innych tego typu nieprzewidzianych zdarzeń. Co jednak zrobić (pytanie retoryczne, bo poza zgrzytaniem zębami i tak nic zrobić nie można), gdy po przybyciu na tor dostaje się od jego kierownictwa... motorower? (Naprawdę - tak było!) Nie chodzi tu już o realizm czy uczucie prędkości (bo tego twórcy samodzielnie raczej nie testują), a o czas. Sama jazda pięćdziesiąt na godzinę po trzynastokilometrowym torze zajmuje ponad piętnaście minut. W dodatku można przy tym usnąć - w końcu na prostych rozwijane są tam prędkości przekraczające trzy setki! Jak się jednak można samemu przekonać, efekty tej pracy są więcej niż zadowalające.

Od zera do bohatera

Od wyzwań ciekawszy jest jednak tryb kariery. Wprawdzie i tutaj, i tutaj startujemy od najsłabszych maszyn, by ostatecznie zasiąść za kierownicą prawdziwych potworów, jednak postarano się o kilka całkiem miłych dodatków. Najpierw angaż. Nie możemy bowiem wybrać od razu najlepszego teamu. Pierwej trzeba pokazać, że jesteśmy tego w ogóle warci. Zostaje nam zatem relatywnie najsłabszy wóz w najsłabszej klasie i mozolnie piąć się w górę.

Jest to mimo wszystko niezbędne nie tylko ze względu na stopniowe oswajanie się z potworami - bohaterami gry (jak już wspomniałem, najwyższa klasa stawia przed graczem naprawdę spore wymagania!), ale i ćwiczeniu się w cierpliwości. W końcu jeden fałszywy ruch - i żegnajcie punkty! I to wcale nie ze względu na uszkodzenia. Tych bowiem nie ma... Taaa, zdaję sobie sprawę, że dla niektórych może to być błąd, ale mi zupełnie to nie przeszkadzało. Wystarczająca kara to oglądanie uciekających gdzieś z przodu przeciwników, których nijak nie można już dogonić...

Nie jest to symulator dla najbardziej zatwardziałych pecetowych kierowców. Raczej dla fanów konsolowych zręcznościowych wyścigówek.

Wyścigi, w których bierzemy udział, mają bardzo interesujący skład „osobowy": tak to bowiem jest, że na tor wpuszczane są naraz wozy wszystkich trzech klas! A że takie GT nie ma szans z GTS, że o LMP nie wspomnę, sporo czasu spędzimy na oglądaniu (na większości torów bardzo krótkim - co jeszcze bardziej frustruje) tylnych świateł uciekających wozów wyższych klas. Cóż, te wyścigi tak właśnie mają i niewiele można na to poradzić... zresztą później ma się całkiem fajne uczucie, gdy jadąc w jakimś LMP omija się na prostej dublowany GT. Tak, tak - omija, a nie wyprzedza, bo różnice w prędkościach spokojnie mogą przekraczać limit dozwolonej prędkości w terenie zabudowanym, więc co to za wyprzedzanie!

Zmienne warunki pogodowe. Oczywiście są i oczywiście wpływają na prowadzenie się wozu.

AI kierowców...

Jest ona wręcz idealna! Znaczy się sprawia idealną iluzję jazdy z żywymi przeciwnikami. Tak często spotykanej „jazdy po sznurku" tutaj nie uświadczysz. Wozy przeciwników, i owszem, wybierają możliwie najlepszy tor jazdy, ale nie raz i nie dwa zobaczymy ich, jak po małym przeszarżowaniu ratują się nagłymi skrętami kierownicy!

Jazda za kimś innym jest tu zaprawdę bardzo ciekawym doświadczeniem. Jeśli tylko wystarczająco mocno naciskamy, nasi rywale popełniają błędy. Ich wozami dziwnie rzuca w zakrętach. Ba, spokojnie można zobaczyć, jak wręcz stają bokiem! A jeśli będziemy mieli szczęście, będzie nam dane zobaczyć i wypadnięcie z toru! Popełnianie błędów jest rzeczą ludzką; jak widać twórcom Total Immersion Racing udało się tchnąć „życie" w komputerowych kierowców!

...i ich pamięć

To jednak wcale nie wszystko, bowiem poza robieniem błędów mają oni jeszcze jedną bardzo interesującą możliwość. A jest nią pamięć. I to nie torów. Wystarczy jakiegoś z nich niemiło potraktować, na przykład zajeżdżając mu niełądnie drogę czy wciągając go w nie całkiem drobne przepychanki (przy braku uszkodzeń jest to w końcu bardzo często najprostszy sposób na wyprzedzenie!), by mieć później u niego przerąbane!

Naturalnie, nie jest to jeszcze realizm w znaczeniu: przychodzi wku...rzony kierowca do boksu i rzuca nam kaskiem w twarz, czy wygłasza skomplikowaną wiąchę, w której wyraża się źle o żeńskiej części naszej rodziny. Ale lepiej się przygotować na to, że odpłacą nam pięknym za nadobne. A to jakieś malutkie przyblokowanie, a to przepuszczenie przeciwnika... Taaa, niby nic, a jednak - takie subtelności bardzo często decydują o ostatecznym miejscu na podium!

Grafika, i takie tam

Jakie wozy są, każdy widzi. Chociażby na obrazkach. To jednak jedynie część wyglądu gry, bo przecież wyścigi samochodowe (zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, zwłaszcza wyścigi samochodowe!) to nie seria ładnych obrazków, a przede wszystkim płynność. Bez tego nie da się poczuć wozu, a co za tym idzie - w zasadzie nie ma w ogóle sensu jeździć.

Na szczęście w przypadku Total Immersion Racing wymagania minimalne faktycznie są realnymi wymaganiami minimalnymi i da się przy nich bez problemów grać. Owszem, wiele zależy jeszcze od karty graficznej, ale już GeForce w zupełności wystarczy, by gra śmigała aż miło! Jedyne, co trzeba wyłączyć, to mapowanie środowiskowe i cienie. Niby wozy wyglądają przez to gorzej, ale za to wrażenie prędkości jest po prostu super! Zresztą nie tylko wrażenie prędkości. Wszelkie nierówności toru, ruchy kierownicą, hamowanie - wszystko to wręcz się czuje! I wcale nie chodzi o Force Feedback (który oczywiście jest), a o pochylenia wozu. Dokładnie wiadomo, kiedy jedziemy na jednym kole (co przy ostrym wchodzeniu w zakręty zdarza się wcale często!), kiedy ślizgamy się bokiem, a kiedy trafiliśmy na poprzeczny garb. Niby nie jest to nic odkrywczego, ale tutaj sprawia to wrażenie naturalności i zachwycić się tym po prostu trzeba!

A wracając jeszcze do grafiki, wypada wspomnieć o dostępnych widokach. Za wiele ich nie ma - tylko trzy. Na szczęście wszystkie są w stu procentach użyteczne! Kokpit spełnia wszystkie standardy, poza wyposażeniem w poduszki powietrzne: deska rozdzielcza, kierownica, dłonie, ruchy głową - jest wszystko poza muchami na szybie. Dalej zderzak. Już nie tak dla mnie rajcujący, ale tylko dlatego że wolę widok z wnętrza, bo i jemu niczego nie brakuje. Trzecią kamerę umieszczono za plecami bolidów. Nie daje wprawdzie tak wielkiego uczucia prędkości, trzeba się także przyzwyczaić do innej perspektywy, ale i to jest widok w pełni grywalny, choć oczywiście wymaga wprawy.

Muzyka (silnika) i inne dźwięki

Jak dla mnie, po prostu poezja! Realizmu sprawdzić wprawdzie nie mam możliwości, ale bazując na transmisjach TV - tak, to jest dokładnie to! Pomrukiwanie, ryki, syk powietrza sprężarki - wszystko jest i to cholernie miłe dla ucha! Czuje się po prostu moc tych bestii! Poza odgłosami silników są jeszcze - rzecz jasna - i wszystkie pozostałe: zmiana biegów, pisk opon, puknięcia w karoserię...

A muzyka? Też jest, ale jej największą zaletą jest to, że cicho towarzyszy jeździe w tle. Do boju zagrzewają także głosy z pit-stopu. Wiele ich nie ma, ale przynajmniej bez oglądania się na boki ekranu wiemy, kiedy mamy szansę na dobry czas czy wyprzedzenie rywala z tej samej, co i my, klasy.

Widok z wnętrza kokpitu - jak widać jest: w dodatku bardzo przydatny.

Na powtórki patrzy się tu nawet przyjemniej niż w TV - w końcu to my jesteśmy jednym z kierowców.

Niedużo realizmu, mnóstwo zabawy!

Bentley Speed 8 (wersja 2001)

Klasa: LMP-GTP
Silnik: V8 z dwiema sprężarkami
Pojemność: 3,6 litra
Moc: ponad 600KM
Moment obrotowy: ponad 650 Nm
Przeniesienie napędu: skrzynia 6-biegowa napędzająca tylną oś
Szerokość: 1990 mm
Długość: 4630 mm
Rozstaw osi: 2730 mm
Nawis przedni: 900 mm
Nawis tylny: 1000 mm
Waga: 916,5 kg
Pojemność zbiorników paliwa: 90 litrów

Bentley vs. Audi - odwieczna wojna

Ostatnio przewaga leży po stronie Audi i jego rewelacyjnego modelu Audi R8, chociaż Bentley ze swoim Speed 8 jest w klasyfikacji generalnej tuż za nim. W TIR możemy się praktycznie przekonać o wyższości jednego nad drugim, ale jeśli ktoś woli teorię, oto ich dane techniczne:

Audi R8 (wersja 2000)

klasa: LM-P 900
Silnik: V8 z dwiema sprężarkami
Pojemność: 3,6 litra
Moc: 610 km
Moment obrotowy: ponad 700 Nm
Przeniesienie napędu: skrzynia 6-biegowa napędzająca tylną oś
Szerokość: 1980 mm
Długość: 4650 mm
Rozstaw osi: 2730 mm
Nawis przedni: 900 mm
Nawis tylny: 1020 mm
Waga: 906 kg
Pojemność zbiorników paliwa: 90 litrów

Jedziemy?

Co tu dużo pisać - gra jest po prostu świetna! Odpowiednio realistyczna, niesamowicie grywalna, z paroma bardzo miłymi pomysłami. Nie jest to może symulator dla najbardziej zatwardziałych pecetowych kierowców - nie ma choćby uszkodzeń - ale jest to w końcu sprawa drugorzędna. A dla normalniejszych graczy wręcz nieistotna - ma być w końcu przyjemnie i tak właśnie w Total Immersion Racing jest!

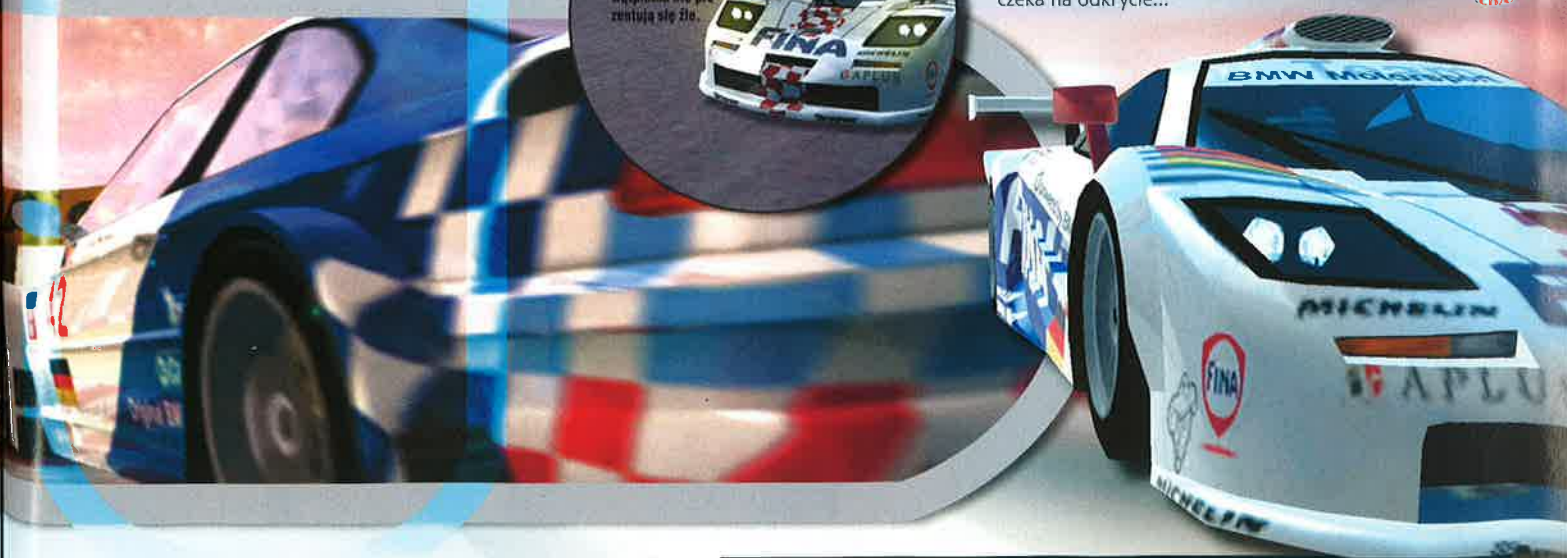
Tory są tu w pełni licencjonowane, więc i na Monza można sobie wozami GT pojeździć.

I choć trudno na tę grę patrzeć jak na coś zupełnie przełomowego (także atak na Gran Turismo 3 moim zdaniem się nie udał), jeśli tylko wyścigi samochodowe lubicie, nie wahajcie się ani chwili - to naprawdę dobra gra! W dodatku im dłużej się w nią gra, tym bardziej wciąga. Niezbyt normalne? Owszem, ale w końcu apetyt rośnie w miarę jedzenia. Tutaj zaś tyle rzeczy czeka na odkrycie...

Nasz team i my

Pomoc werbalna to jednak nie wszystko, co członkowie naszego teamu mają do zaoferowania. Choćby ocena przez szefa po zakończeniu wyścigu: niby nic, ale przynajmniej można się dowiedzieć, jakie mamy szanse w przyszłym sezonie. Jeśli jest rozentuzjazmowany - mimo iż zajęliśmy trzecie miejsce - nie mamy się czego obawiać. Jeśli po zajęciu drugiego miejsca lądujemy na dywaniku, możemy się bać! Bo w trybie kariery równie łatwo, po wygranym sezonie, skoczyć do wyższej klasy, jak i spaść z piedestału, a wtedy nikt z lepszych teamów nie będzie chciał z nami rozmawiać. W końcu realistyczna kariera zobowiązuje...

Modele samochodów nie są może przełomem, ale bez wątpienia nie prezentują się źle.



Ale prócz oceny możemy od swoich, a konkretnie jednego z nich, otrzymać także całkiem wymierną pomoc. To główny inżynier wyścigu. Osobnik ten może bowiem pobawić się - na podstawie naszej jazdy testowej przed wyścigiem - setupem wozu, dostosowując go do toru i naszej specyfiki jazdy. W dodatku setup zmienia się po każdym okrążeniu, bez konieczności zjeżdżania do boksu. I można go jeszcze samodzielnie poprawić! Jak dla mnie - po prostu bomba! W końcu jestem kierowcą, a nie ekspertem od setupów...

INFO

9

Producent: Razorworks **Dystrybutor:** Empire Interactive **Wymagania:** PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Windows98/ME/2000/XP, DirectX 8.1
Akcelerator: tak - konieczny, 16 MB RAM
Internet: www.empireinteractive.com

- świetny model jazdy! co za przyjemność! niesamowite wręcz AI!
- automatyczny setup całkiem sporo wozów to samo z trasami

- brak uszkodzeń

GATUNEK: cRPG

Hut Sędzimir

Autorzy gry wielokrotnie, głównie w rozmaitych wywiadach i oświadczeniach prasowych, podkreślali, że głównym zamierzeniem, jakie przyjęli przy rozpoczęciu pracy nad Arx Fatalis, stało się wyrażenie hołdu i uznania dla ekipy pracującej nad klasyczną grą RPG z pierwszej połowy lat 90 (z 1992 roku dokładniej – Smuggler) zatytułowanej Ultima Underworld. Punkt wyjścia to dość wątpliwy – zamiast tworzyć coś nowego, panowie z francuskiego Arkane Studios chcieli jedynie powtórzyć, choć w nowej technologii, stary przebój – okazuje się nawet, że projekt rozpoczęty w tak kontrowersyjny sposób można wyprowadzić na całkiem niezły produkt finalny.

Znajomy z intro – oczywiście spotykasz go także w trakcie gry.

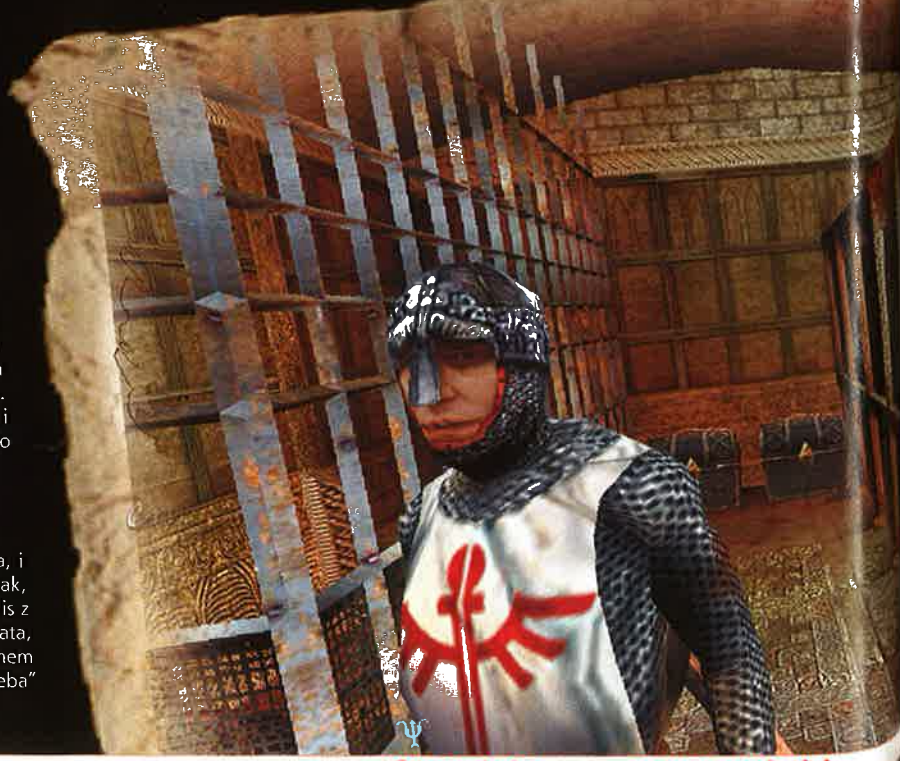
Szczerze mówiąc, moje oczekiwania dotyczące Arx Fatalis były dość jednoznaczne i bardzo jasno określone. Byłem przekonany, że dostanę fabułę z Ultimy Underworld nieco tylko przerobioną - by nie było kłopotów z roszczeniami posiadaczy praw autorskich do tego tytułu - starą i sprawdzoną mechanikę rozgrywki, a wszystko to zapakowane w engine graficzny, który stworzono na początku XXI, a nie pod koniec XX wieku.

Szczęśliwie moje oczekiwania dotyczące Arx Fatalis dość jednoznacznie rozminęły się z rzeczywistością, bowiem jest to całkowicie samodzielny tytuł, który wcale nie potrzebuje wsparcia od starej Ultimy - z dwóch powodów. Po pierwsze dlatego, że sam w sobie stanowi na tyle silną propozycję, by zainteresować graczy bez żadnego odwoływania się do klasyków z przeszłości. Po drugie dlatego, że równie mocno - a może nawet bardziej - jak z Ultimy Underworld, programiści studia Arkane czerpali z wielu innych gier, wśród których wymienić należy choćby serię Thief czy zupełnie nieoczekiwaną w tym zestawieniu... Black & White!

System rzucania czarów w Arx Fatalis zauroczył mnie swobodną kombinacją pomysłów zaczerpniętych z dwóch gier: Black & White i najbardziej klasycznego z klasycznych RPG-ów o tytule Dungeon Master (no i... Ultimy Underworld).

Dzień, w którym zgasło słońce

Jeśli taka jednak, a nie inna, jest wola autorów, zacznijmy od tego, co łączy Arx Fatalis z Ultimą Underworld. Przede wszystkim - i być może stąd te nawiązania z prasowych oświadczeń - jest to klimat. Główny bohater Ultimy Underworld przemierzał lochy i podziemia wypełnione monstrami, a miejsca, w których toczyło się życie, jedynie z konieczności zepchnięto pod ziemię. Podobnie jest w Arx Fatalis - choć powód, dla którego świat gry znajduje się sześć - i głębiej - stóp pod ziemią, jest tu inny niż w oryginale. Historię świata Arx przedstawia skromnie, ale spełniając własną rolę, intro - słońce wiszące nad krainą Arx gaśnie, a ludzkość, wraz z dziesiątkami innych nacji rodem ze standardów fantasy, zmuszona jest zejść pod powierzchnię ziemi, by przeżyć.



Bohater gry budzi się uwięziony przez gobliny; nie pamięta, kim jest i dlaczego znalazł się w tak niefortunnej sytuacji. Namówiony przez współtowarzysza niewoli wydostaje się z więzienia i wyrusza przed siebie - w domyśle: szuka odpowiedzi na trapiące go pytania. Gra mimo to osiada na początku na lekkiej mieliźnie fabularnej i nie daje żadnych wskazówek co do dalszego rozwoju akcji, ponadto nawet specjalnie nie motywuje do jakiegokolwiek działania.

Pieczenie chleba

Ten błąd - naprawiony zresztą po pewnym czasie, kiedy i tempa, i motywacji działaniom graczy nie brakuje - nie przeszkadza jednak, by cieszyć się tym, co jest drugim elementem łączącym Arx Fatalis z Ultimą Underworld. Chodzi tu mianowicie o interaktywność świata, jaki otacza głównego bohatera. Jeśli jesteś zaznajomiony z kanonem komputerowych gier RPG, na pewno znasz słynne „pieczenie chleba"

Staroszkolny RPG w nowym wydaniu!

z Ultima VII. W grze tej gracz mógł zmieszać w misie składniki tworzące chlebowe ciasto; ciasto to mógł następnie włożyć do pieca i po pewnym czasie otrzymywał - w nagrodę - świeży, pachnący bochenek chleba.

Ultima Underworld wywodziła się z tego samego pnia, co Ultima VII, również w niej można było na różne sposoby wchodzić w interakcję z otoczeniem, choćby po to, by na bazie zmieszanych roślin ugotować magiczny wywar.

W Arx Fatalis jest podobnie, a poza gotowaniem mikstur gra daje dużo innych możliwości - z kija i sznurka można tu złożyć prostą wędkę, surowe mięso ugotować na ognisku, by stało się łatwiejsze do przełknięcie itd., itp. Jest w tym trochę zabawy, z drugiej jednak strony - po pierwszym zachwycie dość szybko przestałem zawracać sobie głowę czynnościami godnymi jedynie gospodyń domowych. Jestem przecież...

Opisz mi nieznajomego

...no właśnie, kim? Bohater na początku gry nie jest przyporządkowany do żadnej konkretnej klasy postaci, tak jak ma to miejsce w wielu innych grach RPG, szczególnie tych opartych o system AD&D. Twórcy Arx Fatalis wyraźnie starali się stworzyć taki mechanizm rozwoju postaci, który dawałby graczom dużą elastyczność, możliwość dowolnego kształtowania charakteru głównego bohatera, a co za tym idzie - również charakteru rozgrywki. Co prawda, końcowy efekt nie jest aż tak naturalny jak w doskonałym pod tym względem Dungeon Siege'u, ale i tak pozwala na stworzenie takiego herosa, który najlepiej będzie pasował do indywidualnych potrzeb i stylu gry każdego fana gatunku.

Z trollami lepiej nie zaczynać. To mocarni przeciwnicy.

Teleporty ułatwiają przemieszczanie się w podziemiach Arx.

Postać, jaką kierujesz w Arx Fatalis, określona jest przez cztery podstawowe współczynniki (siła, inteligencja, celność, wytrzymałość) oraz dziewięć dodatkowych umiejętności, takich jak walka wręcz, ukrywanie się czy znajomość przedmiotów. Zarówno poziom podstawowych współczynników, jak i dodatkowych umiejętności można na początku gry ukształtować w dość dowolny sposób (oczywiście na bazie puli punktów stałej dla każdej początkującej postaci). Podobnie przy wchodzeniu na dalsze poziomy doświadczenia - można zgodnie z własnym przekonaniem dodawać po punkciku, a to do tego współczynnika, a to do tej umiejętności. Sposób opisania postaci w świecie gry, jak i mechanizm jej rozwoju są bardzo trafionym elementem gry, tym bardziej że wyzwania stawiane przed graczem wymagają postaci wszechstronnej, która równie dobrze włada mieczem, jak i posługuje się magią.

Runy w ruinach

System rzucania czarów w Arx Fatalis zauroczył mnie swobodną kombinacją pomysłów zaczerpniętych z dwóch gier - Black & White i najbardziej klasycznego z klasycznych RPG-ów o tytule Dungeon Master (no i.. Ultimy Underworld). By wywołać zaklęcie, gracz musi ułożyć odpowiednią sekwencję z run, których kształty poznaje, odnajdując pradawne magiczne manuskrypty porozrzucane w podziemiach. Tylko odpowiednie runy, ułożone w ściśle określonej kolejności, wywołają efekt w postaci zaklęcia - zazwyczaj tym potężniejszego, im więcej run jest w nim wykorzystanych. Te element znają na pewno wszyscy ci, którzy pamiętają Dungeon Mastera (i... Ultimę Underworld) - tam również czary układało się z magicznych znaków.

Sposób wywoływania run natomiast od razu nasuwa na myśl Black & White – robi się to, przytrzymując przycisk myszy i wykonując nią na ekranie odpowiedni gest. Zdarza się co prawda, że w gorących momentach o rzucenie czaru jest bardzo trudno - jak bowiem zachować potrzebną tutaj koncentrację, kiedy ze wszystkich stron atakują przeciwnicy. Ale jest to zgodne z zasadami większości papierowych systemów RPG, gdzie mag musi być niezagrożony i mieć spokój, aby z powodzeniem rzucić odpowiednie zaklęcie (poza tym można ten proces ułatwić, korzystając ze skrótów klawiszowych). To frajda tym większa, że czarów jest całkiem sporo (50), a poza tym są one zróżnicowane i często nietypowe (m.in. teleport, niewidzialność, wzywanie astralnych potworów, które na krótko stają do walki po stronie gracza).

Teoria chaosu

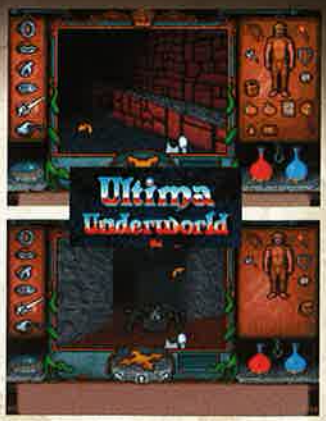
Niestety dużo mniej udał się programistom z Arkane system walki wręcz. Tak jak w kilku innych produkcjach RPG oraz quasi-RPG, z akcją obserwowaną z perspektywy pierwszej osoby, tak i tu zastosowano rozwiązanie, jakie - dla mnie - zawsze było niezmiernie chaotyczne i nie przystawało poważniejszym grom tego gatunku. Tutaj, aby zadać cios, przytrzymujesz na chwilę lewy przycisk myszy, wykonujesz nią ruch, który ma symulować ten wykonywany ręką postaci podczas zadawania danego rodzaju ciosu (pchnięcie, cięcie od dołu lub od góry itd.), następnie zaś zwalniasz przycisk myszki. Dodatkowo im dłużej przytrzymasz lewy przycisk myszy, tym uderzenie będzie silniejsze, z oczywistych jednak względów ciosów takich w określonym czasie możesz zadać mniej.

Nie da się ukryć, że Arx Fatalis to tytuł niedopracowany, nie w każdym detalu zaprojektowany z lekkością i wyczuciem. Z drugiej jednak strony - przyznać trzeba, że tak jak stare gry RPG, potrafi przykuć do ekranu na długie godziny – a poza tym ma kilka pomysłów nowych i świeżych.

Ultima Underworld

Pierwowzór Arx Fatalis, grę Ultima Underworld: Stygian Abbys, wydano w 1992, po dwóch latach pracy studia Looking Glass Technologies. Gra charakteryzowała się nieprawdopodobnie zaawansowanym silniczkiem - jako jedna z pierwszych, jeśli nie pierwsza, gra RPG umożliwiała swobodny obrót o 360 stopni - oraz niespotykaną wcześniej dbałością o szczegóły symulacji wyimaginowanego świata (tak jak w Arx Fatalis, można było złożyć wędkę, ugotować rybę itd.).

Jak we wszystkich grach z serii Ultima, bohaterem jest tu człowiek z naszego świata (gracz), który przenosi się do krainy o nazwie Britannia jako Avatar. Zbieg okoliczności sprawia, że zostaje wzięty za jednego z porywaczy Ariel, córki barona Almrica, którą drugi ze złoczyńców wziął ze sobą do Stygijskiej Otchłani. Almric decyduje, że tylko wtedy, kiedy bohater przyprowadzi Ariel z powrotem, dowiedzie własnej niewinności - takie jest więc główne zadanie, jakie należy wykonać w pierwszej części Ultimy Underworld.



Gra odniosła spory sukces - sprzedano ponad pół miliona egzemplarzy, stała się też inspiracją dla późniejszych produkcji programistów z Looking Glass Technologies, m.in. System Shock i Thief.

Takie rozwiązanie ma jeden plus - cały czas utrzymuje uwagę gracza na tym, co się dzieje na ekranie (czego wcale nie gwarantuje system machinalnego klikania przeciwnika) - poza tym jednak sporo minusów. Dwa najważniejsze to - po pierwsze - trudności z dokładnym określeniem rodzaju zadawanych ciosów (bo wystarczy, że myszka lekko się „omsknie" i już wykonujesz zupełnie inną technikę niż zamierzałeś). Po drugie, niesamowicie wręcz chaotyczny charakter takiej walki (machasz jak popadnie, przy tym jednocześnie odskakujesz lub dobiegasz do przeciwnika, ten też nieustannie szybko się rusza; po prostu - chaos!). Nie jest to wada uniemożliwiająca rozgrywkę, ale myślę, że część „staroszkolnych" graczy może rozwiązanie to zrazić, co jest o tyle niefortunne, że to głównie do nich kierowane jest Arx Fatalis.

Wędrowiec na diecie

System walki to zresztą niejedyny nie do końca trafiony element składowy gry. Inwentarz, w którym przechowujesz znalezione przedmioty, ograniczony jest nie wagą zbieranych obiektów, a ich wielkością. Oznacza to, że trzy kartki papieru zajmują tyle samo miejsca, co kuty ze stali miecz! Takie rozwiązanie zawsze budziło kontrowersje i irytowało, szczególnie wtedy, gdy nie mogłeś wziąć ze sobą zbroi, która później przydałaby ci się na pewno, a którą musisz zostawić, bo jej miejsce zajmuje kilka skrawków papieru i cztery jabłka.

Również ze względu na taki inwentarz raczej denerwuje, niż buduje realizm gry konieczność karmienia głównego bohatera znalezionym czy upolowanym prowiantem - a byłoby zupełnie inaczej, gdyby np. jedzenie zajmowało przestrzeń (jakiś worek z kanapkami czy inne pudełko na lunch) niezależną od tej głównego plecaka twojej postaci. Rozważania na temat tego, gdzie bohater nosi wszystkie znalezione przedmioty - jeśli jego postaci w animacjach nie zdobią żadne pakunki - zostawimy już innym recenzentom - Hut Sędzimir zawsze uważał, że z realizmem w grach nie należy przesadzać.

Niedopracowany jest także interfejs - mało intuicyjny, niewygodny, niejednoznaczny i sprawiający problemy nawet po dłuższej grze. Podobnie dziennik/notatki bohatera, które tylko w minimalnym stopniu pomagają w zapamiętywaniu tego, co i gdzie masz zrobić i jak dokładnie brzmiało to hasło, które zdradził ci troll na czwartym poziomie cytadeli (przykład z głowy, nie z gry, ale myślę, że wiesz, o co chodzi).

Przyszyj mi łatkę

Wymienione wyżej wady są - jak sądzę - wynikiem ogólnego niedopracowania gry. Momentami Arx Fatalis sprawia wrażenie gry „przyspieszonej", wydanej przed ostatecznymi testami, bez finalnego szlifu. Świadczy o tym mnóstwo szczegółów - od brzydkiej, nieprofesjonalnej czcionki w listach i kamiennych tablicach, które znajdujesz i odczytujesz (Courier Italic?) aż po typowe bugi, takie jak zawieszanie się, wychodzenie do Windows podczas wczytywania etapów czy brak kompatybilności z niektórymi kartami graficznymi. Tej ostatniej niedoróbki osobiście nie doświadczyłem, ale jest ona wymieniona w już na szczęście wypuszczonym patchu. Patch, o którym tu mowa, ściągnąć można ze strony producenta gry, poprawia - rzeczywiście - zdecydowaną większość błędów Arx Fatalis, tym bardziej jednak potwierdza tezę o zbyt szybkim wypuszczeniu gry na rynek.

Kto tu tak hałasuje?

Świat gry, mimo że osadzony właściwie w całości pod ziemią, bogaty jest w szczegóły, wypełniony postaciami, przedmiotami i innymi trójwymiarowymi obiektami. Ogólnie jednak, mimo niewątpliwej estetyki wykonania (tekstury, modele postaci) i szybkości funkcjonowania, engine graficzny sprawia wrażenie lekko przestarzałego. To mniej więcej poziom, jaki reprezentował Thief II i inne gry z widokiem FPP wydawane mniej więcej w roku 2000. Trzeba jednak przyznać, że klimat i charakter podziemi Arx udało się odtworzyć w sposób przekonywujący, co najważniejsze zaś - świat ten wygląda tak, jakby ktoś już tu wcześniej żył, ktoś już tu wcześniej wędrował. Szkoda też trochę (ale to wina przyjętej konwencji, a nie grafiki), że głównego bohatera oglądamy tak naprawdę jedynie w animowanych przerywnikach na engine'ie gry, w których kamera z widoku FPP przechodzi w widok TPP.

Złego słowa nie można z kolei powiedzieć o oprawie dźwiękowej - wręcz przeciwnie, jest ona jednym z elementów budujących klimat. Oryginalne jest tutaj to, że klimat ten nie jest tworzony przez motywy muzyczne (których właściwie nie ma), a dźwięki otoczenia - mniej lub bardziej subtelne (od delikatnych skrzypnięć i szeptów do niezidentyfikowanych okrzyków przerażenia). Jedyne, co może denerwować, to odgłosy wydawane przez twoje kroki, nieco za głośne i zbyt dominujące nad resztą dźwiękowego tła.

Dla weteranów

Arx Fatalis to tytuł niedopracowany, nie w każdym detalu zaprojektowany z lekkością i wyczuciem. Z drugiej jednak strony - przyznać trzeba, że tak jak stare gry cRPG, potrafi przykuć do ekranu na długie godziny. A poza tym ma kilka pomysłów nowych i świeżych (m.in. zapożyczone z Thiefa ukrywanie się w cieniu, symbolizowane przez jedną z ekranowych ikonek). Arx Fatalis, poza tym że wciąga, jest również sporym wyzwaniem w tym sensie, że nie daje graczowi zbyt wiele wskazówek, nie pomaga przesadnie w rozwiązywaniu questów.

Tym niemniej wydaje mi się, że wszyscy starsi fani gatunku RPG znajdą w Arx Fatalis coś, co przypomni im stare, dobre czasy i zapewni godną rozrywkę na wciąż jeszcze zimowe noce - im zatem przede wszystkim polecałbym tę produkcję. I to gorąco. Ale nawet jeśli bakcyla gamus roleplayingus połknąłeś niedawno, po Baldur's Gate czy nawet Neverwinter Nights, Arx Fatalis może cię zainteresować dlatego choćby, że ukazuje podejście do gier RPG, jakie zdążyło już porosnąć mchem i pleśnią, mimo to w sposób o wiele bardziej współczesny, przez co bez wątpienia bardziej atrakcyjny. Przygotuj się tylko na to, że bez patcha i odrobiny zacięcia daleko tu nie zajdziesz.

8

Producent: Arkane Studios ■ **Dystrybutor:** JoWood ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, 750 MB HDD, Win 95/98/ME/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB ■ **Internet:** www.arxfatalis-online.com/

- klasyczna rozgrywka RPG ■ innowacyjny (mimo wszystko) system magii ■ gra stanowi spore wyzwanie i to nie tylko dlatego, że przeciwnicy są potężni ■ niespotykana interakcja ze światem zewnętrznym ■ realizm (karmienie bohatera, noszenie posiłków) bywa irytujący ■ niewygodny interfejs ■ duża ilość drobnych błędów w kodzie gry

INFO

Michał Łukasiewicz

Gdyby ilość miejsca przeznaczonego na opis gry miała być proporcjonalna do stopnia jej rozbudowania, niniejszy artykuł winien być może nawet kilkunastokrotnie obszerniejszy. Rzeczywistość na szczęście nie stawia przed recenzentem takich wyzwań. Dzięki temu z czystym sumieniem mogę sobie pozwolić na krótkie, jednostronicowe przedstawienie Sagi Baldur's Gate - pakietu zawierającego wszystkie części legendarnego nie od dziś wskrzesiciela gatunku RPG.

GATUNEK: cRPG

Saga Baldur's Gate

Wskrzesiciel RPG - czyli co? Czyli coś, co udowodniło, że tworzenie gier fabularnych może być nie tylko zajęciem ciekawym, ale i opłacalnym. Tym właśnie był Baldur's Gate - tytułem, który przełamał stereotyp mówiący, iż ambitne produkcje budzą zainteresowanie wąskiej grupy odbiorców, a sukcesem wydawcy jest wyjście na zero. Wcześniej nawet uderzająco pochlebne opinie magazynów nie przekładały się na zainteresowanie graczy - tak było chociażby z Daggerfallem, który mimo całego uroku przyniósł autorom więcej zmartwień niż powodów do zadowolenia. Interplay wydając Baldur's Gate'a dokonało niemożliwego - przetarło szlak, którym później wędrowali inni. I to niejednokrotnie naprawdę z pozytywnym skutkiem.

Nie dziwi więc fakt, że wkrótce po wydaniu BG powstało doń oficjalne rozszerzenie, a niedługo potem świat usłyszał o drugiej części Wrót Baldura wraz z następującym po kolejnym hicie dodatkiem. Tym oto sposobem Interplay zawładnęło rynkiem komputerowych gier cRPG, a wielbiciele gatunku przykuci zostali do monitora nie na długie tygodnie, ale na całe miesiące wypełnione zwiedzaniem doprawdy urzekającego świata.

Wielkie zasługi w krzewieniu opowieści o Zapomnianych Krainach w naszym kraju przypisać należy CD-Projektowi, który wszystkie części sagi świetnie przełożył na język polski. Jednak to, co teraz wyczynia CD-P przechodzi najśmielsze pojęcie. Wyobraźcie sobie, że chłopaki zapakowali do jednego wielkiego pudła wszystkie części serii i sprzedają to po cenie nieprzekraczającej 100 zł...

Wrota Baldura

Wielka przygoda rozpoczyna się w mieście Candlekeep. Tu, korzenie zapuścił nasz bohater. Nastał jednak czas, by zostawić rodzinną miejscowość i wyruszyć w drogę, w najbardziej niebezpieczną przygodę życia. Pierwsze i niepozorne jeszcze promienie rozjaśniające fabułę padają na zdradliwe tereny Forgotten Realms wkrótce po oddaleniu się od domu. Formujemy drużynę, zawieramy znajomości, toczymy zaciekłe bitwy, poszukujemy prawdy - i tak nawet przez kilkaset godzin! Czas spędzony w świecie BG mija jednak niepostrzeżenie - weźcie na to poprawkę, zanim zasmakujecie w wędrówce, mając do dyspozycji zaledwie kilka godzin...

Od Wybrzeża Mieczy po Tron Bhaala

W skład pakietu, oprócz Wrót Baldura, wchodzą również Opowieści z Wybrzeża Mieczy (jednokompaktowy dodatek, sensownie rozbudowujący wątki poboczne, nienaruszający przy tym głównej osi fabuły) oraz Cienie Amn, czyli druga część cyklu. Byłbym zapomniał - jest też Tron Bhaala - rozszerzenie stanowiące zwieńczenie serii i zamykające historię w iście mistrzowskim stylu.

Zatrzymajmy się jeszcze na chwilę przy Baldur's Gate II. O intrydze za wiele mówić nie chcę, bowiem dobro tych, którzy z sagą jeszcze nie mieli do czynienia, rzeczywiście leży mi na sercu. Wiąże się ona (fabuła) z poznaną już na początku „jedynki" Imoen, a zatem z uwagą przyglądajcie się owej niewieście podczas przemierzania obszarów „pięciodysku". Grafika gry nadal sprawia pozytywne wrażenie (czego niestety nie można już powiedzieć o BG1) i jest jednym z najbardziej wyrazistych ulepszeń względem poprzedniczki. Programiści dokonali również trafnych, choć nierewolucyjnych, zmian w interfejsie programu oraz wprowadzili szereg modyfikacji, dzięki którym to, co urzekało za pierwszym razem, teraz pociąga ze zdwojoną siłą i najzwyczajniej zniewala.

Tak wiele za tak niewiele

To już chyba ostatni dzwonek, by zaopatrzyć się w bilet do Forgotten Realms. Dwanaście płyt CD, świetna polska wersja językowa, pełne instrukcje, mapy świata gry i tak śmieszna cena - jest się nad czym zastanawiać?

8

Producent: Black Isle/BioWare ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 9x/Me/XP, DirectX 7 ■ **Akcelerator:** wymagany ■ **Internet:** www.interplay.com/bgate/

- gra-legenda ■współczynnik jakość/cena
- etui na płyty nie jest najwygodniejszym rozwiązaniem

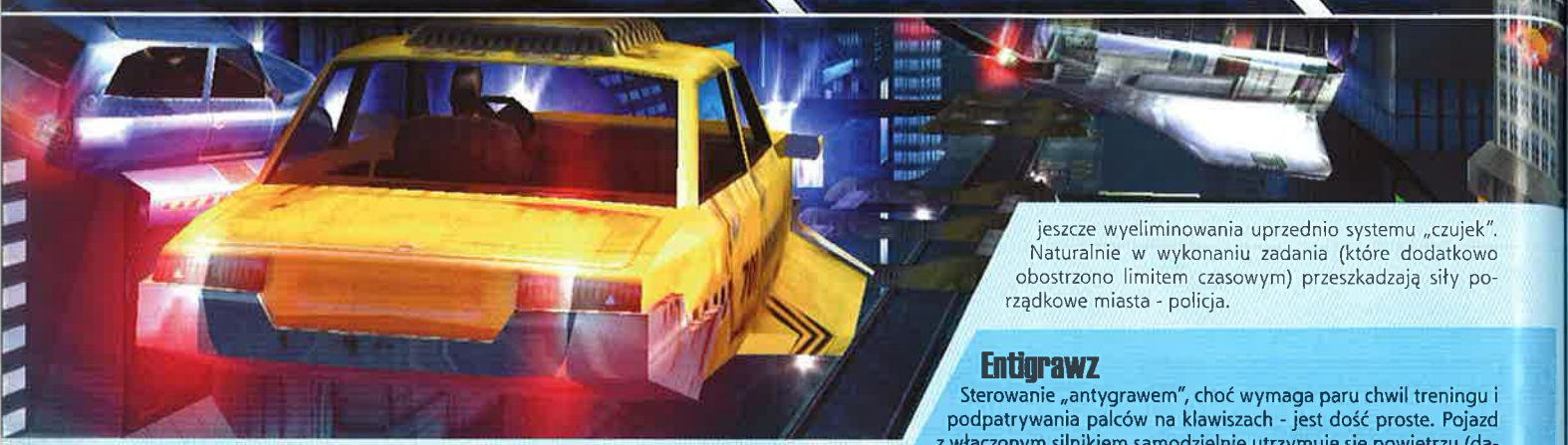
INFO

gem

Przerywamy wiadomości, by poinformować o kolejnej katastrofie z udziałem zawodnika aspirującego do miana króla gier zręcznościowych. Beam Breakers, bo o nim mowa, po kilku chwilach wyścigu wbił się w ścianę budynku i skończył jako kupka popiołu. Świadkowie zgodnie podkreślają, że katastrofa zdarzyła się pozornie, zupełnie bez przyczyny - tempo wyścigu było ślimacze, a w pobliżu nie pojawił się żaden z konkurentów...

GATUNEK: AKCJA

BEAM BREAKERS



Rdzeniem Beam Breakers są wyścigi pojazdów mechanicznych w ruchu komunikacyjnym Neo Yorku. Ich atrakcyjność zwiększa dodatkowo fakt, że rozgrywane są za pomocą „antygrawów", maszyn operujących zupełnie niezależnie od ziemi, a więc w całkowicie swobodnej, trójwymiarowej przestrzeni. Standardowo ruch takich pojazdów regulowany jest za pomocą „promieni kierujących" i odbywa się w równych kolumnach (przypomnij sobie miasto z „Piątego Elementu" czy „Ep. II Gwiezdnych Wojen"). Ty jednak jesteś jednym z tytułowych „łamaczy promieni" - tym, który licząc na refleks własny i sprawność komputerów sterujących innych użytkowników ruchu, lata po swojemu. Czym grozi takie umiłowanie wolności, podpowiada interko stylizowane na wiadomości telewizyjne, w którym widać pojazd wbity w autobus.

Bed bojz!

Wyścigi beam-breakerów (pozostańmy przy oryginalnej nazwie) to jednak tylko jedna strona medalu. Drugą stanowi wyraźnie przestępczy charakter działań naszego anonimowego herosa. Zdecydowana większość misji w grze, łącznie z tymi, które naruszają wyścigami spokój publiczny, łamie prawo w mniej czy bardziej dramatyczny sposób. Czasem jest to demolka jakiegoś konkurencyjnego dla twojej „rodziny" lokalu, czasem zniszczenie parku „antygrawowego" wrogiego gangu, innym zaś jeszcze razem - przechwycenie transportu kosztowności, wymagające jeszcze wyeliminowania uprzednio systemu „czujek". Naturalnie w wykonaniu zadania (które dodatkowo obostrzono limitem czasowym) przeszkadzają siły porządkowe miasta - policja.

Entigrawz

Sterowanie „antygrawem", choć wymaga paru chwil treningu i podpatrywania palców na klawiszach - jest dość proste. Pojazd z włączonym silnikiem samodzielnie utrzymuje się powietrzu (dąży przy tym do ruchu w poziomie, zatem niemożliwe jest np. nurkowanie w miasto czy zwiedzanie górnych partii atmosfery), gracz zaś może jedynie przyspieszać i zwalniać, skręcać na boki i - bardzo ważne - zmieniać pułap. Pojazdów oddanych w ręce graczy jest kilkadziesiąt, jednak większość z nich współdzieli te same charakterystyki, co sprawia, że w praktyce jest ich zaledwie kilka. Dodatkowo zróżnicować je można, dokładając zdobywane w trakcie gry „akceleratory" i „kompresory", dzięki którym możliwe stanie się szybsze przyspieszenie czy zmniejszenie energii niezbędnej do uaktywnienia turbo. Wreszcie - już w trakcie gry, na powietrznych ulicach Neo Yorku znaleźć można ikony nadające naszemu pojazdowi - na pewien czas - cechy nadzwyczajne. Dzięki nim możliwe jest więc - np. - osłonięcie się polem siłowym, natychmiastowe przywrócenie „antygrawa" do stanu fabrycznego lub zgubienie ogona w postaci policji.

Ełkom tu Nijo Jork!

Tłem Beam Breakers jest podzielony na pięć dzielnic Neo York. I niestety to właśnie ono - tło, jest najmocniejszym atutem gry. Najprościej mówiąc - może śmiało służyć jako program testujący wydajność zestawu komputerowego. Jest tu wszystko - niezliczone, rozpierzchające w panice na boki - by uniknąć twojego „promienio-łamacza" - pojazdy, neony i światła na skrzyżowaniach, refleksy świetlne na szybach budynków i karoseriach mijanych w pędzie samochodów, dymy z uszkodzonych pojazdów oraz słupy pary z rur. Nawet błyskawice na czerwonym niebie. Do tego każda z dzielnic ma własne wyraźne znaki charakterystyczne: odrapane mury kamienic dzielnicy włoskiej, smoki, lampiony i pagody w chińskiej, chrom i szkło w centrum. Dbałość o szczegóły w przypadku scenerii czy innych

Początkującemu to zawsze słońce w oczy...

Sygnały świetlne i dźwiękowe zwykłych użytkowników promieni oznaczają, że dalej możesz pruć przed siebie.

Modele pojazdów - znośne. Refleksy na blachach - znakomite!

Doskonały... benchmark!

Pierwszeństwo na skrzyżowaniach ma zawsze gracz.

Chirurgicznie ostre światło zwyczajnego dnia.

Zachodzące słońce zalało Neo York hektolitrami złocistego syropu.

użytkowników promieni jest tak wielka, że na chodnikach widoczni są nawet... piesi uskakujący w panice lub padający na ziemię przed przelatującym nad chodnikiem i nie do końca kontrolowanym pojazdem!

Warto też wspomnieć, że podczas gdy większość elementów składających się na obraz futurystycznych „ulic" stanowi monolit, w który co najwyżej można się malowniczo wkomponować, są też takie jak „latarnie" czy szyby, które przepięknie rozsypią się, kiedy trafi w nie rozpędzony wehikuł. Słowem: przy odrobinie dobrej woli i delikatnym zmrużeniu powiek ekran monitora rzeczywiście staje się oknem na Neo York!

Fazter, fazter!

Niestety całe dobre wrażenie, jakie tworzy wiarygodny, przynajmniej wizualnie, Neo York, nie jest w stanie zrekompensować rozczarowania, jakie niesie ze sobą sedno gry. Pierwszym mankamentem jest tu bardzo słabe wrażenie prędkości. Mimo że na liczniku wyświetlane są zazwyczaj liczby sugerujące, że w godzinę znalazłbyś się o 200 mil dalej - wrażenie jest takie, jak gdybyś przemierzał boczne drogi pełnoletnim maluchem. Winę za to ponosić może albo źle wyskalowany prędkościomierz, albo - co chyba bardziej prawdopodobne - zmiany charakterystyki pojazdów, jakich dokonali twórcy gry na chwilę przed jej premierą. Zgadzałoby się to również z mikrym poziomem trudności gry. Mimo limitów czasowych, gęstego ruchu i starań policji wyposażonej w broń, wyłączającą chwilowo silniki antygrawitacyjne twojego pojazdu, ani na moment nie tracisz panowania nad klawiaturą i nie ma zazwyczaj problemu, by ukończyć zlecone misje na długo przed czasem. Wyścigów zaś, pod warunkiem że nie próbujesz ścigać się w pierwszym pizza carze i umiesz uaktywnić turbo, wręcz nie sposób przegrać. Niewiele też lepiej jest w singleplayerowym trybie survivor, gdzie musisz po prostu przetrwać ataki służb specjalnych - przy odrobinie wprawy jesteś w stanie uciekać im w nieskończoność.

Friiidooooom!

Największym jednak rozczarowaniem, jakie niesie ze sobą Beam Breakers, jest jego liniowość i mało zróżnicowane misje. W grach tego typu aż prosi się, by oddać graczom inicjatywę, pozwolić na wybór własnej drogi i piąć się w górę przestępczej (i nie tylko) hierarchii w sposób, jaki to oni uznają za stosowny. Tu nie ma ani śladu tych szczytnych idei. Misje, choć rzeczywiście możesz pozwolić sobie na wybór z przedstawionej listy, zaliczyć musisz wszystkie, w trakcie ich wykonywania zaś, na skutek ograniczeń czasowych, wybierać musisz najprostszą, i często jedyną drogę. Na domiar zaś złego większość zadań wpisać można w dwa czy trzy schematy myślowe (rozwieź pizzę, zniszcz „antygraw" konkurenta, zdemoluj konkurencyjne/niepłacące „ochronnego" lokale). A to sprawia, że już przy 10-15 misji zaczynasz się zastanawiać, czy naprawdę nie dało się wymyślić czegoś naprawdę nowego? Zdaję sobie przy tym sprawę, że czasem lepiej nie silić się na oryginalność w grze tego typu, jednak przykłady Grand Theft Auto czy choćby Crime Cities świadczą raczej na niekorzyść niemieckich twórców Beam Breakers.

Na tym obrazku widać 132 pojazdy. Słowo.

Traj ogajn!

Beam Breakers jest smutnym przykładem produktu, w którym znalazło się wszystko, co potrzebne jest dobrej grze tego typu, a zarazem jest właściwie niegrywalna! Nawet w trybie, który zwykle ratuje gry - w wyścigach multiplayer. Mimo to warto chyba będzie poczekać na sequel, gdyż potencjał, jaki niesie ten tytuł, może stworzyć z niego prawdziwe Grand Theft Auto 3D. Jeśli jednak o omawianą wprawkę idzie - Beam Breakers mogę polecić jedynie tym, którzy „Piąty Element" i „Episode II" oglądają tylko dla tych kilkunastu sekund ukazujących śródmiejski ruch miasta przyszłości...

PS „Zgrzytliwe" śródtytuły to próba graficznej reprezentacji głosów lektorów w grze, którzy angielski czują mniej więcej jak ja swahili (gem).

Gra miała być swoistym Grand Theft Auto 3D, a okazała się młodszą i niestety mniej zdolną siostrzyczką Crime Cities.

07/2002

INFO

5

Producent: Similis **Dystrybutor:** JoWooD **Wymagania:** 400 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, 16 MB wideo **Akcelerator:** tak **Internet:** www.beambreakers-online.com

- znakomita oprawa graficzna
- niebanalne podejście do tematu wyścigów
- znajdźki i upgrade'y

- słabe wra enie prędkości
- brak emocji
- liniowość kampanii
- powtarzalność misji
- nic oryginalnego

GATUNEK: FPP

SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

Pepin Krootki

Z polonizacjami gier sprawy mają się podobnie jak z dubbingowanymi filmami. Zawsze znajdą się malkontenci gotowi rozpaczać nad usuniętymi oryginalnymi głosami aktorów lub wzdychać, że 'wizard' brzmi – w ich opinii – bardziej romantycznie niż „czarownik".

Z daniem wielu, na takiego delikwenta nie ma rady... czy aby na pewno? Przecież stosując prosty zabieg, można raz na zawsze zamknąć usta wszystkim przeciwnikom dubbingu i spolszczania gier! Co stoi na przeszkodzie, by zlokalizowaną grę sprzedawać razem z oryginałem? Tak też postąpiło PlayY-it w przypadku Sumy wszystkich strachów, zaskarbiając tym sobie moje uznanie jeszcze przed uruchomieniem właściwej gry.

Jak się w chwilę potem okazało, nasz wydawca miał jeszcze jeden istotny powód, aby uraczyć nas grą w dwóch wersjach językowych. Po zainstalowaniu znajdującej się na osobnej płycie polskiej wersji wyszło na jaw, że za żadne skarby nie można jej uruchomić. Każdą kolejną próbę system kwitował wyświetleniem okienka z prośbą o włożenie do czytnika „właściwej" płyty. Wreszcie w akcie desperacji umieściłem w napędzie płytę z angielską wersją i gra - o dziwo - wystartowała bez problemu! Na dodatek w polskiej wersji językowej. Dlaczego w instrukcji nie ma żadnej wzmianki o tej kombinacji alpejskiej, koniecznej do uruchomienia programu?

Czytamy

Tekst we właściwej grze został przetłumaczony raczej poprawnie. Pod kątem użytkowym tłumaczenie spełnia zadanie. Niestety jak to zwykle bywa nie idzie to w parze z jakością przekładu. Mnóstwo tu wyrażeń nie tyle błędnych, ale zwyczajnie niezręcznych, a niekiedy dziwnych. Za przykład weźmy takiego Jacka Rayana, który jest tu „specjalistą ds. analizy". Panie tłumacz! Mamy przecież takie ładne, krótkie i eleganckie słowo jak „analityk". Występuje ono w rodzimych przekładach książek Clancy'ego, znają je dziennikarze recenzujący w prasie filmy o rzeczonym agencie... skąd ten specjalista?

W innym miejscu czytamy „(...) siedzi w więzieniu federalnym i nie przysługuje mu kaucja". Może się mylę, ale odkąd sięgam pamięcią, to aresztowanym przysługuje nie kaucja, ale co najwyżej wyście za kaucją.

Poniżej zamieszczam jeszcze małą próbkę tego, co przeczytamy w zlokalizowanej TSOAF „agenci na pewno zostaną zabici, jak tylko wykryją naszą obecność" (kto? Agenci czy terroryści, bo się pogubiłem), „cały świat się na was patrzy" (miast „cały świat na was patrzy"), „granat ogłuszający zwany także »flashbangiem«„ (przecież wiadomo, że chodzi o błyskdymkę), „wykrywacz rytmu serca działa na zasadzie radaru"(tej osobliwości technicznej wolę już nie komentować). Nóż się w kieszeni otwiera na widok mapy nazwanej „Sportowiec" (sic!). Ów sportowiec to w rzeczywistości nic innego jak kompleks sportowy z siłowniami i basenami, w oryginale figurujący pod enigmatyczną nazwą 'Athlete'...

Słuchamy

Lektor komentujący wydarzenia w intro oraz podczas odpraw wykonał robotę solidnie. Niewielki zawód spotyka gracza podczas właściwej gry. W angielskiej wersji głosy komandosów były zdecydowanie bardziej przekonywujące. Natomiast te naszych aktorów są krystalicznie czyste... studyjne i sterylne. Kwestie są wypowiadane bez większego entuzjazmu, niemal jak podczas zwiedzania, a nie szturmowania budynków. Ponadto - ze względu na specyfikę naszego języka – przełożone kwestie są znacznie dłuższe od angielskich oryginałów. Sprawia to, że przepływający przez eter potok komunikatów nieubłaganie traci na dynamice. Dużo lepiej by było, gdyby miast dosłownego tłumaczenia („temu panu już podziękujemy", „cel nie żyje"; „on jest już historią") zastąpiono kwestie oryginalne jakimiś zwięzłymi wyrażeniami rodzimymi (np. „mam go!", „dostał", „oberwał" etc.). Przyznacie chyba, że stwierdzenie „mamy tu martwego" w ustach komandosa, któremu pod nogi pada trup kolegi, jest zbyt łagodne i aż do bólu formalne (dobrze, że nie „zgłaszam jeden zgon"). Szeroki rogalik szczerego uśmiechu wykrzywił me usta, gdy usłyszałem następującą wymianę zdań „starajcie się nie robić hałasu... Dobra! Będziemy strzelać po cichu!".

Wertujemy

Instrukcja z „kartą pomocy gracza" wzbudza jak najbardziej pozytywne odczucia. Wnikliwy czytelnik wyłowi co prawda kilka literówek, ale te mogą się przytrafić każdemu (w rozsądnej ilości). Niemniej nie wypada nie wytknąć rozbieżności pomiędzy instrukcją a właściwą grą. To, co w instrukcji zwie się „potyczką", we właściwym menu gry figuruje jako „wymiana ognia". Podobnie sekcja „wywiad" z odprawy przed misją w instrukcji widnieje jeszcze jako 'Intel'.

8

INFO

Producent: Red Storm/Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, 1 GB na HDD, Win'9x/DO/ME/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB minimum ■ **Internet:** www.play-it.pl

- nieopisany postęp w porównaniu z lokalizacją takiego np. Rogue Spear ■ wersja oryginalna w zestawie ■ w sumie bardzo dobra robota
- mało porywające kwestie mówione ■ całość mo na by jeszcze nieco uładzić i doszlifować... ■ nieliczne rozbie ności pomiędzy grą a instrukcją, brak wyczucia u tłumacza

PL

GATUNEK: cRPG

The Elder Scrolls III MORROWIND™

Siedem długich miesięcy. I dwa tygodnie. Tyle właśnie gracze musieli czekać na polską wersję ostatniego z trójki wielkich cRPG-ów. Strasznie długo! Zatem niepewność towarzysząca otwieraniu pudełka jest jak najbardziej na miejscu. Czy warto było tyle czekać?

Allor

Morrowind wydany został w popularnej ostatnio wersji kinowej. Spolszczeniu poddano wszystkie występujące w grze teksty pisane, zaś kwestiom mówionym - pozostawiono je w oryginale - towarzyszą podpisy. Dzięki temu nie ma problemu z nietrafionym dubbingiem, bo wszystko brzmi dokładnie tak samo jak w oryginale.

Spolszczeniu uległa także instrukcja. W oryginalnej postaci pozostawiono jedynie edytor, ale ten kierowany jest do bardziej zaawansowanych użytkowników. Można go nie instalować, a grę bez problemu ukończyć. Chyba że zależy nam na angielskich modach, ale o tym za chwilę.

Na szczęście kilka dni później na oficjalnej stronie dystrybutora pojawił się konwerter. Malutki, liczący zaledwie sto sześćdziesiąt kilo, ale to właśnie z jego pomocą można przystosować angielskie mody do wersji pl. Wystarczy je przezeń przepuścić, zrekompilować za pomocą edytora - i gotowe. Brzmi to może nieco magicznie, ale dokładnie to opisano w towarzyszącym konwerterowi pliku tekstowym.

Co tu dużo pisać - gra się w wersję PL po prostu super!

Oczywiście nawet po konwersji dodatki nadal będą po angielsku, przez co w niektórych momentach na ekranie zaistnieć może malutka językowa „mieszanka", ale najważniejsze, że - działa! Przy czym dystrybutor ostrzega, że niekiedy, po konwersji mod się nie uruchomi. Ale powinny to być przypadki mimo wszystko rzadkie. Wyrywkowe testy w redakcji jak najbardziej to potwierdziły: nawet jeśli podczas konwersji czy uruchamiania gry pojawiały się komunikaty o błędach, wystarczyło je zignorować - mody i tak działały.

Brać, brać!

Owszem, można by się wprawdzie przyczepić do braku w pudełku dużej mapy wyspy czy nieco skomplikowanego procesu konwersji modów, ale to w końcu tylko dodatki. Dobrą mapę mamy przecież w grze. Zaś konwerter - miało go w ogóle nie być, poza tym proces konwersji szczegółowo opisano, wystarczy trzymać się instrukcji zapisanej w pliku tekstowym.

Stąd też ostateczna ocena polskiej wersji gry. Co tu dużo pisać - gra się w nią po prostu super! Nie trzeba się już głowić nad słownikiem, by sprawdzić co też dana postać miała na myśli. To największa polonizacja, jaką dotychczas w naszym kraju widziano. A przy tym jedna z najlepszych.

Jedyny poważniejszy zgrzyt spotka nas, jeśli zamierzymy kontynuować grę rozpoczętą w wersji angielskiej: stany gry są ze sobą całkowicie niekompatybilne.

Jeśli zaś chodzi o stronę stricte językową tłumaczenia, w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Oczywiście jeśli ktoś będzie bardzo chciał, jakieś drobne błędy w tym liczącym ponad sześć tysięcy stron tekstu dziele bez wątpienia znajdzie, ale po całkiem długim obcowaniu z grą odnosi się niezwykle pozytywne wrażenie. Czuć tu po prostu, że siedmiomiesięczny „obsuw" nie wynikał z braku chęci.

Kwestia modów

Właśnie, rzecz dla wielu najważniejsza. Ze względu na rozwiązania przyjęte przez twórców, zespół zajmujący się polonizacją musiał wybrać (o czym uczciwie poinformowano): albo polskie teksty i nazwy, albo kompatybilność z modami anglojęzycznymi. Przez długi czas wydawało się, że zamiast skorzystać od razu z bogatej biblioteki dodatków przygotowanych do wersji angielskiej, w najlepszym razie trzeba będzie czekać na ich polskie odpowiedniki. Nawet w momencie premiery gry nic się w tym względzie nie zmieniło.

INFO

9

Producent: Bethesda Softworks **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB, DirectX 8.1 **Akcelerator:** 16 MB, zgodny **Internet:** www.morrowind.com

- wersja kinowa
- dobrze przetłumaczona instrukcja
- porządne spolszczenie
- najnowsza wersja gry
- konwerter do modów

- nie działają save'y z wersji angielskiej

SYBERIA

PL

GATUNEK: PRZYGODOWA

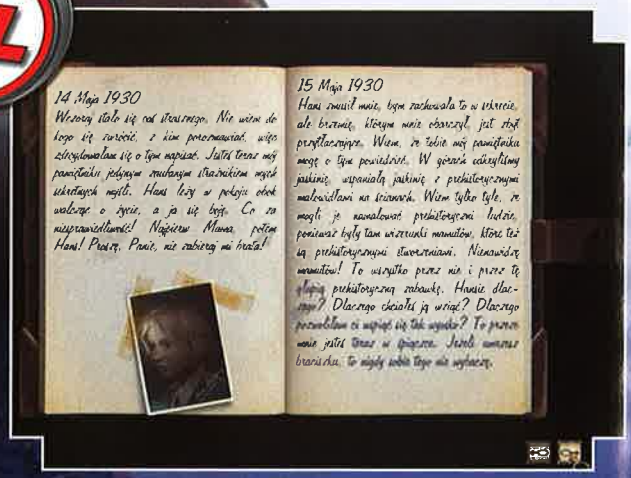
El General Magnifico

Nie jestem pewien, czy akurat ja powinienem opisywać spolszczenie Syberii, ponieważ moja recenzja będzie zabarwiona sympatią do tej gry. Z drugiej strony – znam produkt oryginalny jak mało kto w redakcji, zatem padło na mnie (właściwie to kilku padło, rażonych kulami [inwalidzkimi] między łopatki. Byli to ci, co próbowali mi odebrać grę).

Po uruchomieniu programu nie mogłem się oprzeć pokusie i zacząłem grać bez umiaru... radując serce i oczy doskonałą lokalizacją, jaką zrobili spece z Cenegi. Teraz zasiadłem do recenzji i krzeszę zębami skry, bo kiedy to piszę, akurat jest dzień świętego Mikołaja, którego nie pokonały nawet wstrętne komuchy - i wszyscy obdarowują się bez umiaru prezentami, a idealny prezent mikołajkowy, jakim mogłaby się stać ta gra, nie dotrze może do tych, do których dotrzeć powinna.

Jestem w zasadzie przeciwnylokalizacjom z udziałem aktorów podkładających głosy, bo w naszym pięknym kraju wszystko prawie zdominowała grupka wybitnych (naprawdę wybitnych!) aktorów, skutkiem czego zaistniała sytuacja, że odrzuca mnie od kompa, gdy nagle w jakiejś grze król elfów - na przykład - odzywa się do mnie z ekranu głosem, którym jakiś kogut desperat niedawno zachwalał w telewizyjnej reklamie drobiowe rosołki. (Swoją drogą, trzeba nie lada idioty lub dewianta, by wpaść na pomysł reklamy, w której kogut zachęca do jedzenia drobiowych rosołów.) W USraju, gdzie aktorów (wybitnych) jest zatrzęsienie, nie są oni aż tak pazerni i nie pchają się do reklamowania wszystkiego i wszystkim (często zresztą odradzają im to ich agenci). U nas zaś... trawestując Hamleta - rzec trzeba, że najlepiej byłoby „(...) oćwiczyć takiego chama, by się hamował".

Zatem lokalizacje gry Syberia zrobili znakomici aktorzy - ale nie ci, którzy zmonopolizowali rynek. Sprawia to, że mogę - bez wymienionych wyżej obaw - wsłuchiwać się w podkład głosowy ze znakomitą dykcją i wyczuciem dramatyzmu niektórych scen. Aktorzy podkładający głosy w Syberii zrobili to znakomicie, bezbłędnie i tak, że nawet zrzęda do sześcianu (taki jak ja) nie ma się do czego przyczepić.



Na oddzielne wyrazy uznania zasługuje fakt, że wszystkie „wewnętrzne" napisy w grze (treści notatek, listów, artykułów prasowych) też przełożono na polski, zachowując czcionkę z gry. Na domiar przyjemności literactwo ma tutaj wyjątkowy smak i urodę.

Jest kilka niewielkich potknięć, drobniutkie różnice pomiędzy tekstem pisanym i dialogami, nie najlepszy wybór opcji czytania francuskiej nazwy alpejskiego miasteczka Valadilene (Jankesi tacy już są - nigdy nie zapomnę najgłośniejszego ryku w historii, kiedy to na planie filmu „Upadek Cesarstwa Rzymskiego" kilka tysięcy statystów ryczało Alecowi [jeszcze wtedy nie sir Alecowi] Guinessowi „Ejw Sizar!", a rzymscy patrycjusze w tym filmie spotykali się oczywiście na „Waja Epija". A że Kate Walker jest Jankeską, istotnie mogła czytać nazwę miasteczka jako „Waladilajn". Boże, kochaj Jankesów, bo ja niestety nie potrafię!).

Wszystko inne poza tym jest w tej lokalizacji godne podziwu - osobliwe, że aktorom udało się nawet oddać zabawny akcent właściciela barki oraz jego żony w Barrockstaadt.

Na zakończenie jedna rada dla zajadłych graczy. Jeżeli macie w rodzinie kogoś, kto nie lubi komputera i uważa, że gry komputerowe to tylko brutalna łomotanina, a potrzebny do nich poziom inteligencji nie przewyższa tej, jaka jest niezbędna do życia rozwielitce - posadźcie go przy kompie i uruchomcie grę Syberia w polskiej wersji językowej (aby się nie mógł tłumaczyć, że jego angielszczyzna trochę zardzewiała). Jeśli po tym doświadczeniu nie zmieni zdania, znaczy to, że jego niechęć do komputerów ma podłoże irracjonalne i stanowi przypadek nieuleczalny.

9+

INFO

Producent: Microids ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** P2 350, 64 MB RAM, Win 9x/ME/XP ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB ■ **Internet:** www.syberia.info

- lokalizacja jako całość, co się będę rozdrabniał!
- kilka drobiazgów, akurat by odjąć pół punktu od oceny

GATUNEK: RTS

Allor

Po naszemu, z płytką ze ścieżką dźwiękową i do tego tańsza od wersji anglojęzycznej. Tak można by najprościej scharakteryzować polskie wydanie Hegemonii, przyciągające wzrok dużym kolorowym pudełkiem, kryjącym dwie płytki oraz instrukcję.

Hegemonia
Żelazne Legiony

PL

O samej grze napisaliśmy już wystarczająco dużo w poprzednim numerze CD-Actiona - i tam odsyłam wszystkich spragnionych informacji o tym, czym najnowszy tytuł Digital Reality jest. Pozwolę sobie tylko przypomnieć ocenę wersji angielskiej: gra otrzymała dziewięć punktów, a przy okazji została także okrzyknięta przez autora recenzji (czyli mnie) bezwzględnie najlepszą grą w gatunku.

Strona techniczna

Pudełko, jak już wspomniałem, jest duże i błyszczące i nad wyraz skutecznie przyciąga wzrok. Zaś jeśli chodzi o to, co je wypełnia... też źle nie jest, choć troszeczkę szkoda, że znajdujące się w środku płyty nie dostąpiły zaszczytu, by stać się wkładem opakowania na DVD. Widać jedynie koperty: plastikową, w której spoczywa gra, i tekturową z krążkiem z muzyką.

Wersja z napisami

Sama gra przygotowana została w wersji „z napisami": spolszczono w niej tylko tekst pisany i pozostawiono kwestie mówione w stanie nienaruszonym. Tłumaczenie jest niestety takie sobie. Pal licho jego dosłowność, dzięki której można się w grze natknąć na „dziwki" (cytat z gry). Tu, można się choć tłumaczyć dbałością o wierność przekazu. Ale konia z rzędem temu, kto odgadnie, co kryje się pod określeniem „ciągłe budowanie", jak brzmi nazwa jednego z projektów, które można przydzielić planecie. W oryginale jest to 'housing' i bynajmniej nie wpływa ono na tempo budowania - a przyrost naturalny, czego niestety tłumaczenie w najmniejszym nawet stopniu nie sugeruje. Podobnie ma się sprawa z oznaczeniami zasobności asteroid: dlaczego nazwano to „wydajnością", pozostanie słodką tajemnicą zespołu tłumaczącego.

Niezbyt fajny jest także fakt wyrywkowego tłumaczenia nazw grup bojowych, przez co na ekranie widać zarówno grupy nazwane po angielsku, jak i po polsku. Lepiej już było zostawić wszystko po angielsku, bo przyznacie chyba, że obecnie wygląda to nieco dziwnie...

Aż tak źle?

Na szczęście nie. Mimo wspomnianych już problemów oraz sztuczności niektórych wypowiedzi, po krótkim „treningu" czy może raczej oswojeniu się, gra przestaje sprawiać problemy. Fakt, że większa w tym zasługa bardzo wysokiej grywalności niż jakości zmian poczynionych przez dystrybutora, ale jeśli spojrzy się na nią jako na całość, przestaje się niedoróbki lokalizacji zauważać. Tyle, że one tam są, a recenzentowi płacą przecież za to, by o nich przy wystawianiu oceny pamiętał.

A instrukcja? Całkiem niezła - mimo uporczywego trzymania się niezbyt zgrabnych tłumaczeń w grze (choć zamiast „ciągłego budowania" w instrukcji jest „budownictwo mieszkaniowe"...). Aczkolwiek w tym przypadku jest to zaleta, bo bez wyjaśnienia znaczenia co ciekawszych z nich byłoby naprawdę trudno.

Lepszy rydz niż nic

Polska wersja Hegemonii, jaka jest, każdy widzi. Przede wszystkim tania i z dodatkowym kompaktem audio. To niejako usprawiedliwia jej niezbyt porywające - by nie powiedzieć – słabe, tłumaczenie. A że sama gra jest po prostu super, nad zakupem nie ma się co zastanawiać.

01/2003

INFO

6

Producent: Digital Reality Studios ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 192 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator z ■ **Akcelerator:** 16 MB ■ **Internet:** hegemonia.lem.com.pl

- ■tłumaczone tylko napisy ■dodatkowa płyta z soundtrackiem ■dobra cena
- ■dość często „dziwne" tłumaczenia ■przeło ono nie wszystkie nazwy statków

MAFIA

CormaC

GATUNEK: AKCJA/TPP

Zawsze z lekkim drżeniem serca podchodzę do lokalizacji tak wielkich gier jak Mafia. W przypadku dzieła Czechów moje obawy dotyczyły tego, czy przypadkiem zespół Play-it niechcący nie ukatrupi niepowtarzalnego klimatu lat 30. Jeszcze nie uruchomiłem Mafii PL – dopiero co się zapoznałem z zawartością pudełka i instrukcją. Mam wielką nadzieję, że w samej grze spolszczone zostały tylko napisy. Zapewne zgodzicie się ze mną, że amerykański mafiozo włoskiego pochodzenia, który mówi po polsku, byłby kuriozum. Przecież ten włoski akcent bohaterów to jeden z substratów atmosfery Mafii.

Z anim jednak uruchomię grę i przekonam się naocznie, czy moje najgorsze przypuszczenia okażą się ponurą prawdą, opiszę, co można znaleźć w pudełku z grą. W oczy rzuca się spora mapa Lost Heaven (identyczna z tą widoczną na ekranie ładowania Freeride Extreme i leżącą na biurku w menu głównym), wydrukowana (ładnie) na bardzo dobrym papierze i udająca starą mapę, przetartą i pogiętą (jest na niej nawet data - 1930 rok), oraz tej samej wielkości plakat przedstawiający Tommy'ego Angelo i jego Rodzinę. Na tym nie koniec prezentów, bo choć gra zajmuje trzy płytki, w opakowaniu DVD znajdującym się w kartonowym pudle zobaczymy czwarty krążek z muzyką utrzymaną w klimacie gry (ech, szkoda, że nie są to utwory Django Reinhardta wykorzystane w Mafii). Swoją drogą, po randce z Mafią zacząłem nieco bardziej doceniać te wszystkie jazzowe synkopy i skale chromatyczne - niech mi ktoś teraz powie, że gry nie mogą poszerzać horyzontów albo że tylko mordują szare komórki!

Instrukcja gry stylizowana jest na gazetę (Lost Heaven Courier) i przetłumaczono ją wyjątkowo solidnie. Korekta najwyraźniej zna się na rzeczy, bo jedyne, do czego mogę się przyczepić, to akapit, w którym poprzesuwały się przeniesione wyrazy. Naprawdę świetna robota. Tak sobie pomyślałem przy okazji studiowania od deski do deski manuala, że można było zrobić krok dalej w kierunku jego stylizacji i wydrukować na większym formacie, na gazetowym papierze - wtedy efekt byłby zabójczy. Wprawdzie instrukcja byłaby wtedy nietrwała, ale przecież można dodatkowo umieścić jej elektroniczną wersję na płycie z grą. Ale to tylko takie moje niewinne fantazje (lub fanaberie - nazwijcie to, jak chcecie). No dobrze, czas uruchomić grę...

Ufff... Mafia jest lokalizacją kinową, czyli pozostały w niej oryginalne głosy. Tak szczerze mówiąc, to teraz - gdy wszystko się wyjaśniło, wydaje mi się nieprawdopodobne, by ktoś mógł wpaść na tak kompletnie szalony pomysł i wprowadzić polskich lektorów. Tak na marginesie, czytając polskie podpisy w przerywnikach, ma się jeszcze większe złudzenie, że patrzymy nie na genialna grę, lecz na świetny film. Z tego powodu można się pokusić o stwierdzenie, że lokalizacja nie tylko nie zaszkodziła Mafii, lecz wręcz nieco ją uatrakcyjniła, co doprawdy zdarza się baaardzo rzadko (abstrahuję od faktu, że polonizacja zawsze będzie przydatniejsza od oryginału dla graczy, którzy mają problemy z językiem angielskim).

Co do jakości tłumaczenia, nie mam obiekcji. Można niby wytknąć palcem to, że nie zawsze tłumaczenie jest wierne co do słowa, jednak wcale mi to nie przeszkadzało, więc uznaję, że sprawy nie ma. Nie dostrzegłem żadnych literówek, napisów niemieszczących się w ramkach i tym podobnych technicznych wpadek. Szkoda tylko, że najwyraźniej nie dało się podmienić mapy w grze na tę polskojęzyczną.

9+

INFO

Producent: Illusion Softworks ■ **Dystrybutor:** Play-it ■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 96 MB RAM, Win98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB, zgodny z DX 8.1 ■ **Internet:** www.mafia.tpp.pl

- dodatki w pudełku - plakat, mapa, płytka z muzyką ■ dobrze przetłumaczona instrukcja ■ nie zmieniono głosów! Ufff... ■ brak literówek i innych wpadek ■ bez wad ;)
- nie znalazłem; dziwne... no, może te angielskie napisy na mapie

Nieźle wydana i świetnie zlokalizowana

Nadeszła rozrywka

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W LUTYM NA PEWNO NIE BĘDZIESZ SIĘ NUDZIĆ, OGLĄDAJĄC ANIME „VISION OF ESCAFLOWNE".

HYPER@CPLUS.COM.PL

„VISION OF ESCAFLOWNE"

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+

Jagged Alliance story

Od zarania dziejów (czyli tu: od początku ery komputerów) :) taktyczne gry turowe były jednym z najpopularniejszych gatunków. Obecnie na skutek ataku trzeciego wymiaru oraz olbrzymiej popularności opcji multiplayer coraz rzadziej uświadczymy gry z tego, jakże zasłużonego w komputerowej rozrywce, gatunku. By wymienić najważniejsze serie i tytuły rzucę tylko: Laser Squad, Incubation, UFO: Enemy Unknown czy polski Odium (znane też jako Gorky 17). Wśród tego doborowego towarzystwa, a kto wie, czy nie na jego czele, musi się znaleźć seria Jagged Alliance, którą dzisiaj skrótowo przedstawię.

FiDu (fidu@sportcenter.pl)

Ta doskonała strategia ujrzała światło dzienne w 1995 roku, więc seria nie należy do najstarszych na rynku. Jako wolny strzelec otrzymywaliśmy w niej zadanie odbicia niewielkiej wysepki zwanej Metavirą. Zupełnie dowolnie mogliśmy tu skonfigurować drużynę (uwzględniając zarobki i wyrażone kilkoma współczynnikami umiejętności). W przeciwieństwie do innych ówczesnych gier tego typu, każdy z dostępnych najemników miał własną biografię, ekwipunek i co chyba najważniejsze - głos! Do dzisiejszego dnia 'charaszo, charaszo' kojarzy mi się z Iwanem, a chyba każdemu weteranowi JA ciarki po plecach przechodziły, kiedy Fidel upierał się, że jest „zajęty".

Ciekawym pomysłem był sposób zdobywania pieniędzy - rafinowano drzewa (można je było znaleźć w większości 60 sektorów). Oczywiście potrzebni tu byli tubylcy, którym trzeba było wypłacać dniówki... jak widać, Jagged Alliance to nie tylko gra taktyczna, ale i ekonomiczna. Co więcej - nie ma tutaj absolutnie żadnych elementów zręcznościowych, jak zresztą w całej serii, co IMO bardzo się chwali (niech mi ktoś spróbuje wytłumaczyć logicznymi argumentami, że jakikolwiek RTS bez pauzy jest strategią, to ma u mnie duży browar).

Wprawdzie gra zawierała sporą liczbę naprawdę rozmaitych bugów, począwszy od jednego li tylko miejsca do save'ów, poprzez obecność tur, nawet gdy przeciwnika nie było w pobliżu i brak opcji przyspieszania czasu, aż po przekoloryzowane umiejętności bojowe naszych podkomendnych: w całej grze oddział ośmiu, lub mniej, najemników zabija circa 300 żołnierzy wroga. (Sic!) Z oczywistych względów nie wspomnę tutaj o grafice czy muzyce - bo są (dzisiaj!) po prostu słabe. Jedyne, co nadal się podoba - to dźwięki. Te są prawdziwym majstersztykiem. Tym niemniej warto zaznajomić się z tym tytułem, bo jest to chyba najznakomitszy następca UFO.

Jagged Alliance: Deadly Games

Deadly Games z założenia miało być dodatkiem do części pierwszej - okazało się zaś pełnoprawną i naprawdę doskonałą pozycją. Ukazało się w rok po poprzedniku i choć postęp (od strony audiowizualnej) był niemal żaden (jedyne nowe klatki animacji to strzelanie w pozycji klęczącej), to już oddanie realiów pola walki osiągnęło znacznie wyższy poziom. Jak to w dodatku - otrzymaliśmy nowe postacie (Nails czy Mouse), nową broń (shotguny) oraz nieco bardziej wiarygodną fabułę. Tym razem po prostu dostawaliśmy do wykonania rozmaite misje (uwolnienie kogoś tam, zniszczenie czegoś tam, dojście gdzieś tam), :) za które otrzymywaliśmy wynagrodzenie.

Wprawdzie domyślnie ustawiony limit tur na każde zadanie jest nieskończenie i nieprzeliczalnie wielkim nonsensem, ale w menu kampanii można go wyłączyć - i gra się naprawdę wyśmienicie. Nawet mimo bardzo wyśrubowanego poziomu trudności w stosunku do posiadanych funduszy - konia z rzędem temu, kto potrafi przejść długą kampanię (15 misji) z limitem tur, bez ekstrabroni i punktów akcji! Jednak - jak wspominałem - spore możliwości konfiguracyjne kampanii pozwalają wystawić grze wysoką notę. Oczywiście do gry dołączony został edytor.

Jagged Alliance 2

Przez kilkanaście miesięcy do świata graczy dochodziły rozmaite informacje i obrazki z będącego w fazie beta-testów JA2. Wreszcie, w maju 1999 roku, po długim oczekiwaniu oczom wszystkich ukazała się najlepsza jak do tej pory turowa gra taktyczna. Oczywiście w naszym pięknym kraju wydanie obsunęło się o dobrych kilka miesięcy ze względu na powstające spolszczenie, o którym napiszę nieco później. Tym niemniej nikt nie śmiał na grę narzekać, bo chyba nie było ku temu powodów. Wprawdzie fabuła - ponownie - do zbyt oryginalnych nie należy... (Pokrótce: zdetronizowany król małego afrykańskiego państewka - Arulco - prosi cię o pomoc w zgładzeniu złej królowej), ale już w trakcie gry przyjdzie nam napotkać bardzo nietypowe zadania. Ba! Są to niemalże questy zbliżone do tych z gier RPG, bo przyjdzie nam pokonać grasujące wokół miasta przerośnięte

tygrysy, odnaleźć pilota helikoptera, a nawet zapolować na ukrywających się w Arulco morderców.

Grafika nie zachwycała, ale miała jakiś urok. Poza tym w rzucie izometrycznym wszystko było jasno i przejrzyście widać, a że ludzie z Sir-Techa znają takie powiedzenie „lepsze jest wrogiem dobrego", musieliśmy ścierpieć rozdziałkę 640 x 480 (choć pamiętam, jak Gem.ini się podniecał grafą). :) Animacja postaci była bardzo dobra i do dziś niektórzy graficy powinni się na niej uczyć fachu. Za to dźwięki to znów prawdziwy majstersztyk. Nie wiem, czy do dnia dzisiejszego powstała gra z lepszymi odgłosami niż w JA2. Na pewno gra nie odstaje od obecnych strategii. Wprawny komandos po odgłosie wystrzału potrafi zidentyfikować broń napastnika. Przede wszystkim fenomenalne głosy dobrano idealnie dla postaci, często mówione „z jajem", ale gdy trzeba – z zachowaniem powagi. Co więcej - każda postać z poprzednich części naprawdę przez te kilka lat ŻYŁA. Najemnicy uczyli się nowych umiejętności, robili kariery w filmach, powracali do starych zawodów i odchodzili na emeryturę, a niektórzy... ginęli.

W JA2 ujrzymy sporo nowych twarzy (jest i Polak!), ale spotkamy również starych znajomych (Fidel, Buzz czy Ivan). Będziemy mogli także rekrutować napotkane na naszej drodze postacie oraz kilku mieszkańców Arulco. Można stworzyć siebie samego, atakować pod osłoną nocy, chodzić po dachach, przyjdzie nam także walczyć z czołgami, a nawet okraść muzeum! Za dobrą ocenę JA2 niech przemawia fakt, że gra należy do tej trójki (jest jeszcze CM i Civ2), którą instaluję zaraz po formacie dysku i gram co najmniej raz na dwa tygodnie.

Jak widać (i słychać) – nie. :(Wprawdzie w Necie można znaleźć nieliczne, a w zasadzie dwie, konkretne informacje. Na niemieckiej stronie Taktikzone'a przeczytamy o samym JA3. Niestety moja znajomość niemieckiego pozwoliła jedynie na zrozumienie, że JA3 na 100% będzie oraz, że będzie to gra na zupełnie nowym silniku 3D. Niestety ze względu na upadek Sir-Techa. Strategy First (producent) usilnie szuka nowego dystrybutora i jeżeli go znajdzie, gra powinna być gotowa najwcześniej w lecie 2003. Czyli pewnie ją ujrzymy pod koniec 2004, jeśli w ogóle.

Druga z wspominanych stron zamieszcza wywiad z głównym programistą pracującym nad JA3, który możecie znaleźć na gamesdomain.com. Nie będę go przytaczał w całości - kto chce, zajrzy - będzie więcej RPG i nie wiadomo jeszcze, czy na pewno będą tury. (Jak tak można??? Toż to zdrada, szabli!!!) :)

Jagged Alliance 2,5: Unfinished Business

Ta część miała być fenomenalna - znacznie lepsza niż JA2, dużo bardziej rozwinięta itd. A w praktyce okazało się, że grywalność ma na poziomie co najwyżej średnim. :(Kampania dostarczona przez producenta to ledwie kilka godzin rozrywki (i to nie na najwyższym poziomie), zaś mające powstać jak grzyby po deszczu fanowskie mission-packi jakoś do dziś nie ujrzały światła dziennego. Nawet na oficjalnej (chyba, w każdym razie firmowanej logo Sir-Techa) stronie znajdziemy ledwie kilka kampanii ściągających się niesamowicie długo (na SDI transfer ma średnio 0,5 kB/s!!!).

Gdzie to kupić...

Cóż, JA 2,5 (polskojęzyczna) była ostatnio w CDA. Wersję angielską można dostać za 5 euro (tak, tak!) w Niemczech. Podobnie jest z JA2 (też było w CDA), które także można znaleźć w jakimś zapyziałym polskim supermarkecie w cenie 10 zł, ale z okropnie pomiętym pudełkiem (ostatnio widziałem 3 takie egzemplarze, więc nie kłamię). ;) Natomiast JA 1 i DG to już większy problem. W naszym pięknym kraju jako klasykę wydaje się po raz 89 Baldur's Gate'a, miast wydać UFO czy właśnie JA. Pozostają Sieć lub... Zachód. Tam niekiedy można znaleźć rozmaite megapacki, a wśród 10 płyt znajdziemy upragnioną grę...

A to Polska właśnie...

Ten cytat z „Wesela" Wyspiańskiego, oczywiście wygłoszony odpowiednio ironicznym tonem, doskonale oddaje jakość spolszczenia cyklu JA. Lokalizatorzy zrobili najgorszą rzecz, jaką mogli byli - podłożyli głosy pod najemników. Niestety - niezbyt profesjonalnie. Brzmi to tak, jakby paru kumpli zebrało się i stwierdziło „dziś zamiast pójść na piwo, spolszczymy grę". Przez to JA traci sporo z poprzedniego uroku, a potem dystrybutorzy się dziwią, że ktoś woli kupić u pirata.

(Tutaj uwaga do Smuggglera, który na 99% będzie ten tekst czytał i może, ale nie musi :P, ów fragment bez bólu wyciąć - nie lepiej było dołożyć kilka tysięcy zielonych papierów i kupić wersję angielską niż kaleczyć grę??? [Smuggler: zatem krótko mówiąc, wydać dużo więcej kasy po to, by grę kupiło MNIEJ ludzi? Zatem: wydać dużo więcej, aby zarobić dużo mniej?]).

Co dalej???

No właśnie? Czyżby tak zasłużony tytuł miał tak po prostu odejść w niepamięć? Czy nie można już zrobić gry nastawionej nie na zysk, tylko skierować ją do fanów?

[Smuggler: trzyma się za brzuch i pokłada ze śmiechu.]

W dwóch słowach

Seria ta to najlepsze tytuły o najemnikach, w jakie przyszło mi kiedykolwiek grać. Co więcej, jest to - moim zdaniem - jedna z najlepszych strategii wszech czasów. Fakt, że powiela rozwiązania z Laser Squada. I zgodzę się, że wiele w niej pomysłów niemal żywcem zerżniętych z UFO, ale w JA ujrzymy także mnóstwo innowacji. W każdej części znajdziemy elementy RPG, świetną grafikę (no, tu nieco koloryzuję) :), specyficzną muzykę, GENIALNE efekty dźwiękowe, niezłą fabułę, ale przede wszystkim to, czego brakuje setkom dzisiejszych innych gier - klimat przez duże „K". Każda (poza tak mocno przeze mnie nielubianą - ostatnią) gra z tej serii to zakup nie na dzień czy dwa, a na klika tygodni naprawdę wyśmienitej zabawy.

Wydawca: SirTech
Dystrybutor: CD-Projekt

Aston Martin 2020 - auto marzeń
Nowa era Mini - hit tuningu
Testy: Citroen Xsara Picasso, Nissan Micra, Honda Accord

Porównanie sportowych bolidów: Ferrari 575 M Maranello, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 GT2
Terenowa nowość: Toyota Land Cruiser

Auta używane: Seat Ibiza
Tuning: Audi A3, Ford Sierra, Renault Megane, Volkswagen Passat
Sport i Car-audio

CD AUTO-MOTO:

Zimowa Szkoła Jazdy Opla cz. 1,
Nascar 2002 Season - demo i trailer,
Procar - rajdowy tuning po włosku,
Najnowsze testy Euro NCAP - szczegółowe wyniki i filmy.
A ponadto: super filmy, bogate fotogalerie, sport i rozrywka oraz praktyczne informacje przydatne każdemu kierowcy

W SPRZEDAŻY OD 22 STYCZNIA

Uwaga! Pełną wersję polskiej instrukcji znajdziesz na Cover CD, w katalogu Bonus oraz na CD z grą. Tutaj masz tylko to, co najważniejsze.

I. Minimalne wymagania systemowe

- Windows(r) 95/98/98/NT/ME/XP
- Procesor Pentium(r) 166 (zalecany 200 MHz)
- 32 MB pamięci RAM
- CD-ROM poczwórnej prędkości (stały transfer danych: 600 kb/s)
- Dysk twardy z 45 MB nieskompresowanego wolnego miejsca
- Karta dźwiękowa w 100% zgodna z Sound Blaster i DirectX
- Joystick lub mysz (zalecana mysz z trzema przyciskami)
- Umożliwia grę sieciową w Internecie poprzez IPX i TCP/IP

Uwaga! Produkt ten wymaga, aby system miał najnowsze sterowniki dla Windows 95/98, które mogą w pełni wykorzystywać DirectX 6.

II. Instalacja

a. Instalowanie gry Sin

Aby zainstalować grę Sin w komputerze, włóż kompakt z grą do napędu CD-ROM i po pojawieniu się ekranu instalacyjnego kliknij przycisk Install. Aby uzyskać pomoc, usunąć program i poznać twórców gry, wybierz More.

Uwaga! Możesz powrócić do tego ekranu w dowolnym momencie, nie wpływając na zainstalowaną grę.

b. Rozpoczęcie gry

W głównym menu gry Sin możesz rozpocząć nową grę w trybie jednoosobowym, wybierając opcję Single Player i wciskając klawisz Enter, a następnie opcję New Game.

Uwaga! Aby rozpocząć grę w trybie jednoosobowym, w napędzie CD-ROM musi się znajdować kompakt z grą.

Aby uzyskać uaktualnienia gry, zajrzyj pod internetowy adres: www.activision.com.

III. Konfiguracja

Główne menu

Gdy rozpoczniesz grę, pojawi się ekran logowania. Wpisz własne imię i wciśnij klawisz Enter. Używaj klawiszy strzałek do góry i do dołu, aby poruszać się po menu i wciśnij klawisz Enter, by dokonać wyboru. Każda funkcja głównego menu wyświetla listę kolejnych podmenu. Jeżeli masz problemy z używaniem podmenu, wciśnij klawisz F1, aby uzyskać ich dokładniejszy opis.

GAME: rozpoczęcie nowej gry w trybie dla jednego gracza lub wieloosobowym, wczytanie lub zapisanie stanu gry albo gra demonstracyjna.

CONTROLS: zmiana ustawień grafiki i dźwięku, ustawianie ogólnych zasad gry i konfiguracja klawiszy sterujących.

HEADQUARTERS: ubierz się i skieruj do sztabu Hardcorps oraz obiektów treningowych, gdzie będziesz mógł poćwiczyć i poprawić własne umiejętności.

CREDITS: wyświetla nazwiska twórców gry Sin.

QUIT: wyjście z gry i zalogowanie się jako inny użytkownik.

Gra

NEW GAME: wybierz stopień trudności gry
Rookie: łatwy
Officer: średni
Hardcorps: nie dla pozbawionych refleksu, słabym sercem i każdego, kto boi się umrzeć.

LOAD GAME: pierwsza z wymienionych gier została automatycznie zapisana na początku ostatniego z rozgrywanych etapów; użyj klawiszy kierunkowych, aby wybrać grę, którą chcesz wczytać - i wciśnij klawisz Enter.

SAVE GAME: użyj klawiszy strzałek, aby wybrać jakąś przegródkę - i wciśnij klawisz Enter, by dokonać zapisu; Sin samodzielnie wygeneruje nazwę zapisanej gry za pomocą tytułu etapu.

VIEW DEMOS: obejrzyj uprzednio przygotowaną grę demonstracyjną.

MULTIPLAYER: w Sin można grać poprzez sieć lokalną (LAN) lub Internet za pomocą TCP/IP; wybierz jedną z trzech opcji: Join Multiplayer (dołączenie do rozpoczętej gry), Start Multiplayer (rozpoczęcie sesji gry) lub Multiplayer Setup (konfiguracja gry wieloosobowej), aby rozpocząć grę wieloosobową; przeczytaj uważnie rozdział poświęcony tego typu grze.

CONTROLS

VIDEO CONTROLS

Są tutaj opcje, za pomocą których możesz zmienić sterownik obrazu, rozdzielczość ekranu lub tryb graficzny, jasność, rozmiar ekranu, zadecydować o grze w oknie lub na pełnym ekranie, trybie teksturowania i dostępie do zaawansowanych opcji obrazu. Aby zmienić dana opcję, użyj klawiszy strzałek, by ją wybrać, a następnie klawiszy strzałek w lewo i w prawo, aby ją wyregulować. Po dokonaniu wszystkich ustawień, wybierz opcję Apply i wciśnij klawisz Enter. Podczas zmiany ustawień obrazu, Sin może zamigać lub pojawi się konsola. Nie dzieje się tak zawsze. Po chwili gra powinna się włączyć ponownie. Po wciśnięciu przycisku Apply gra wczyta mapę i uaktywni nowe ustawienia.

Video Driver: masz siedem opcji do wyboru. Są to Software (programowy), Default OpenGL (domyślny OpenGL), 3Dfx OpenGL (Open GL dla 3Dfx), Power VR OpenGL, Verite OpenGL, Riva OpenGL i ATI Rage OpenGL.

Ważne: twój system może nie wykorzystywać niektórych sterowników dostarczonych z grą Sin; jeżeli wybrany sterownik jest niedostępny, Sin powróci do poprzednio wybranej opcji lub akceleracji programowej.

Software: jeżeli grasz w Windows 95/98 i nie masz akceleratora korzystającego z OpenGL, użyj tej opcji.

Default OpenGL: domyślny sterownik OpenGL pozwala grze generować obraz za pomocą domyślnego sterownika OpenGL zainstalowanego w twoim komputerze.

Video Mode: wybierz rozdzielczość ekranu do gry w Sin; zauważ, że nie wszystkie karty graficzne i akceleratory 3D współpracują we wszystkich wypisanych rozdzielczościach.

Texture Mode: tryb teksturowania określa głębię kolorów używanych tekstur; lepsza jakość zawsze powoduje spowolnienie gry; 8-bitowe tekstury można uzyskać na niektórych układach graficznych, takich jak np. 3Dfx Voodoo. Włączenie 8-bitowych tekstur redukuje jakość obrazu w zamian za wydajność gry.

Fullscreen: wybór tworzenia obrazu na pełnym ekranie lub w oknie; dostępność trybu pełnoekranowego zależy od zainstalowanego adaptera graficznego; tryb pełnoekranowy przy renderowaniu programowym wymaga pakietu Microsoft DirectX.

Screen Size: pasek wielkości ekranu reguluje rozmiar widocznego ekranu gry; redukcja jego wielkości spowoduje bardziej płynne działanie gry.

Brightness: pasek jasności reguluje poziom jasności ekranu; w trybie programowym efekt jest natychmiastowy; korzystając ze sterowników OpenGL wybierz opcję Apply po dokonaniu modyfikacji.

Apply: wybranie tej opcji wprowadzi w życie wszystkie modyfikacje dokonane w konfiguracji obrazu.

Reset to Defaults: przywraca domyślne wartości wszystkim ustawieniom obrazu.

Advanced Video Options: pozwala zmienić ustawienia różnych efektów specjalnych występujących w grze; wyłączenie tych efektów zwiększy płynność działania gry.

Bring Up Console Interface: wywołanie konsoli; opcja przeznaczona dla zaawansowanych użytkowników.

AUDIO CONTROLS

Tutaj możesz wyregulować ustawienia dźwięku.

SFX VOLUME: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuwa suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności efektów dźwiękowych.

MUSIC: włącza i wyłącza dynamiczną muzykę gry.

Music Volume: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuwa suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności muzyki.

Dialog Volume: użycie klawiszy strzałek w lewo i w prawo przesuwa suwak, zwiększając i zmniejszając poziom głośności dialogów w grze.

Sound Quality: niska jakość dźwięku - 11 kHz, i wysoka jakość dźwięku - 22 kHz; użycie niskiej jakości dźwięku może zwiększyć wydajność działania gry Sin na komputerze.

CD Music: użyj klawiszy strzałek w lewo i w prawo, aby włączyć i wyłączyć muzykę odtwarzaną bezpośrednio z kompaktu.

Sound Compatibility: w trybie Max Performance Sin przejmuje całkowitą kontrolę nad dźwiękiem, uniemożliwiając korzystanie z niego przez inne aplikacje; w trybie Compatibility Sin pozwala działać innym urządzeniom generującym dźwięk.

Enable 3D Sound Hardware: włącza funkcję przestrzennego dźwięku dla kart, które go generują, takich jak te, które są zgodne ze standardem A3D.

GAME OPTIONS

Mouse Speed: im wyższa wartość tej opcji, tym szybciej się porusza bohater (proporcjonalnie do ruchu myszy).

Always Run: wybierz Yes, jeżeli nie chcesz trzymać wciśniętego przycisku biegania, aby szybko się poruszać (gdy opcja ta jest aktywna, wciśnięcie przycisku biegania umożliwi powolne poruszanie się).

Invert Mouse: wprowadza „lotnicze" sterowanie myszą; oznacza to, że przesunięcie myszy do przodu spowoduje pochylenie się, a przyciągnięcie jej do siebie spowoduje podniesienie głowy; niektóre osoby wolą taki sposób.

Mouse Filter: włączenie tej opcji spowoduje bardziej płynne poruszanie się, ale zwiększy się latencja między właściwym ruchem myszy a ruchem w grze.

PLAYER CONTROLS

Wybranie tej opcji spowoduje wyświetlenie drugiego menu, które pokazuje wszystkie klawisze sterujące grą. Użyj klawiszy strzałek, aby poruszać się po liście. Wciśnij klawisz Enter, aby wybrać funkcję, którą chcesz zmienić. Wciśnij właściwy klawisz lub przycisk myszy, które chcesz przypisać do danej funkcji. Jeżeli chcesz przywrócić oryginalne funkcje sterowania, wybierz opcję Restore Default Keyboard Only Configuration lub Restore Default Keyboard and Mouse Configuration.

Informacje pojawiające się na ekranie w trakcie gry

HUD: John Blade, twój bohater gry, jest wyposażony w wyświetlacz przezierny klasy OT. Przez cały czas na ekranie widnieje jego aktualny stan. Są tam wskaźnik zdrowia, pancerza, amunicji do aktualnej broni oraz używanej broni lub przedmiotu. Gdy podniesiesz coś nowego, na samym dole na krótko pojawi się ikona przedstawiająca ten przedmiot. Aby przejrzeć wszystkie posiadane przez siebie przedmioty, wciśnij klawisz F2. Maksymalizacja wielkości ekranu (+) może usunąć pasek stanu z widocznego obszaru. Aby go przywrócić, po prostu wciśnij klawisz [-].

Wiadomości: od czasu do czasu HUD przemawia. Niektóre wiadomości pojawiają się na samej górze ekranu. Nie są zbyt ważne i informują o tym, że podniosłeś jakiś przedmiot lub też zginąłeś w jakiś interesujący sposób (gra wieloosobowa). Określone wiadomości pojawią się w centrum ekranu. Są to ważne komunikaty i nie można ich ignorować! Przykładowo - może to być napis You need (potrzebujesz...) i obrazek niezbędnego przedmiotu.

Konsola: wciśnięcie klawisza [~] wyświetli okno konsoli; Jest to specjalny obszar, w którym wyświetlone są wszystkie komunikaty gry - pozwalają wydawać grze komendy, do których nie można się dostać przez menu; konsola przeznaczona jest dla zaawansowanych użytkowników.

Zbiór przedmiotów: wciśnij klawisz F2, aby dostać się do zbioru posiadanych przedmiotów; użyj klawiszy strzałek, by poruszać się po liście; informacja o twoim statusie uaktualni się o widok aktualnie wybranego przedmiotu; wciśnij klawisz Enter, aby użyć podświetlonego przedmiotu; broń i przedmioty są pokazywane w ten właśnie sposób - na przykład, możesz wybrać i przygotować jakiś przedmiot przed kontaktem z przeciwnikiem; następnie we właściwym momencie możesz szybko użyć tego przedmiotu, wciskając klawisz Enter.

Lookspring: gdy zwolnisz przyciski przypisane rozglądaniu się, spowoduje to natychmiastowy powrót do obserwacji na wprost; w innym przypadku musisz zrobić kilka kroków do przodu, zanim twój wzrok powróci do pozycji centralnej; opcja nie działa, gdy jesteś pod wodą.

Lookstrafe:
Freelook: gdy opcja ta jest włączona, nie musisz używać klawiszy odpowiedzialnych za rozglądanie się przy poruszaniu się myszą.

Crosshair: możesz wybrać pomiędzy różnymi rodzajami celowników.

Handedness: możesz zadecydować, czy postać jest prawo-, czy też leworęczna oraz czy w ogóle będą wyświetlone dłonie.

HUD Layout: zdecyduj, czy wyświetlacz przezierny pojawi się na ekranie.

Dialog System: możesz włączyć lub wyłączyć wyświetlanie tekstów dialogów; nie zaleca się wyłączania tej opcji, gdyż rozwiązanie wielu zagadek może zależeć od poprawnego zrozumienia prowadzonych rozmów.

Poruszanie się po Freeport

Poruszanie się

Chodzenie: użyj czterech klawiszy strzałek lub myszy, by chodzić. Aby iść do przodu, trzymaj wciśnięty klawisz strzałki do góry lub środkowy przycisk myszy. Obróć się w lewo lub w prawo za pomocą klawiszy strzałek w lewo lub w prawo albo przesuwając mysz w wybranym kierunku.

Bieganie: aby biegać, po prostu wciśnij lewy klawisz Shift, przez co zwiększysz własną prędkość; jeżeli wolisz zawsze biegać w trakcie gry, otwórz główne menu, następnie menu Controls, menu Game Options i wybierz opcję Always Run.

Strzelanie: ciśnij klawisz Ctrl lub lewy przycisk myszy, aby otworzyć ogień; trzymaj wciśnięty ten przycisk, aby kontynuować strzelanie.

Patrzenie w górę i w dół: klawisze A i Z pozwalają rozglądać się – odpowiednio: w górę i w dół; rozpocznij poruszać się do przodu, a twój wzrok powróci do normalnej pozycji na wprost; możesz również wybrać opcję Free Look w menu Game Options, która pozwoli na swobodne poruszanie głową za pomocą myszy.

Pływanie: kiedy jesteś pod wodą, ustaw się kierunku, w którym chcesz się poruszać - i wciśnij przycisk do przodu; niestety, tak jak w prawdziwym życiu, pod wodą możesz stracić powietrze; użyj klawisza skoku - normalnie jest to klawisz spacji, aby wypłynąć ku powierzchni; na powierzchni utrzymuj się, trzymając wciśnięty przycisk skoku; by wyjść z wody, podpłyń do brzegu i wyskocz nań lub po prostu wyjdź z płytkiej wody; zawsze jest jakaś droga wyjścia z wody - aby ją znaleźć, czasami będziesz musiał zanurkować jeszcze głębiej.

Kucanie: wciśnij i przytrzymaj klawisz C, aby przykucnąć, a następnie klawisz do przodu, aby się czołgać; zwolnienie klawisza C spowoduje powrót do pozycji wyprostowanej; w ten sposób można unikać trafienia rakietą.

Skakanie: wciśnij klawisz spacji, by podskoczyć; jeżeli w tym czasie biegniesz lub idziesz to możesz skoczyć dalej; jeśli skoczysz na stoku, podskoczysz wyżej.

Chodzenie w bok: wciśnięcie klawisza Alt w trakcie posługiwania się klawiszami strzałek w lewo i w prawo spowoduje wykonanie kroku w bok w wybranym kierunku; jest to doskonały sposób unikania nadlatujących pocisków lub strzałów.

Podnoszenie przedmiotów: aby podnieść przedmioty, broń, dopalacze, po prostu wejdź na nie. Jeżeli nie jesteś w stanie czegoś podnieść, oznacza to, że masz już maksymalną ilość danej rzeczy.

Przeszukiwanie zabitych: gdy zabijesz przeciwnika, przejdź przez jego ciało, a na ekranie pojawi się wszystko, co miał; stojąc nad trupem, wciśnij klawisz używania, by obrobić go z przedmiotów, broni i jednostek zdrowia; każda broń, która zostanie wyrzucona lub opuszczona, może zostać podniesiona poprzez przejście przez nią. Jeżeli nie jesteś w stanie czegoś podnieść, oznacza to, że masz już maksymalną ilość danej rzeczy.

Wybieranie przedmiotów: użyj klawiszy strzałek, by przeglądać przedmioty znajdujące się w twoim posiadaniu, kiedy widzisz ekran własnych przedmiotów F2. Wciśnij klawisz Enter, by wybrać podświetlony przedmiot.

Rozmawianie: aby porozumiewać się z innymi graczami w trybie gry wieloosobowej, wciśnij klawisz T i wpisz własną wiadomość. Wciśnij klawisz Enter, gdy skończysz, a twoje słowa pojawią się na samej górze ekranu.

Używanie pojazdów: by wejść lub wyjść z dowolnego pojazdu, wciśnij klawisz używania; klawiszami strzałek w górę lub w dół prowadzisz pojazd i klawiszami strzałek w lewo i w prawo, by nim skręcać (będąc w ruchu). By skręcić szybciej, użyj klawiszy odpowiedzialnych za poruszanie się bokiem (w ruchu).

Nie całkiem umrzesz

Za każdym razem gdy wejdziesz na jakiś poziom, Sin automatycznie zapisze stan gry. Gdy zginiesz, wciśnij klawisz Enter, aby wyświetlić menu wczytywania gry. Wybierz pierwszą nazwę na liście, aby rozpocząć na początku poziomu, na którym przed chwilą byłeś.

PROBLEMY

Filmy nie są odgrywane poprawnie

- Upewnij się, że system spełnia minimalne wymagania systemowe dla tego programu, zwłaszcza te dotyczące napędu CD-ROM.
- W tle być może uruchomiłeś zbyt wiele innych aplikacji. Zamknij je (używające modemu) i spróbuj ponownie. Zalecamy, by nie używać żadnych innych aplikacji w trakcie gry w Sin.

Gra zatrzymuje się

- Upewnij się, że używasz najnowszych sterowników dla wszystkich urządzeń peryferyjnych.

Brak dźwięku, częściowy dźwięk lub brak głosów i efektów dźwiękowych

- Upewnij się, że masz kartę dźwiękową w 100% zgodną z systemem Windows.
- Upewnij się, że głośniki są poprawnie podłączone i włączone, a poziom głośności ustawiony na odpowiednim poziomie.
- Upewnij się, że używasz najnowszych 32-bitowych sterowników dla karty dźwiękowej.
- Upewnij się, że karta dźwiękowa jest poprawnie zainstalowana i właściwie zainstalowałeś jej sterowniki. Sprawdź instalację karty oraz jej parametry konfiguracyjne dla Windows. Zajrzyj do instrukcji obsługi karty i instrukcji użytkownika Windows.

Gra działa zbyt wolno

- Upewnij się, że w tle nie są uruchomione żadne inne aplikacje.

Czyż to nie ułatwia życia?

FiDu

Takie pytanie zadałem sobie podczas pisania zapowiedzi do FIFY 2003. I doszedłem do zaskakujących wniosków. Właśnie o tym przeczytacie i mam nadzieję, tekst ten wywoła polemikę, bo naprawdę jest to ciekawy temat.

QUO VADIS, GRO SPORTOWA?

Każda kolejna odsłona znanego cyklu (FIFA, NBA, NHL, Tiger Woods - ba, nawet Championshp Manager!) oferuje: lepszą grafikę, większy realizm, olbrzymią liczbę drużyn/sportowców itd. (wyjątkiem jest tutaj THPS, którego twórca stawia na miodność kosztem realizmu) Dlaczego o tym piszę? Nie zastanawialiście się, jak będzie wyglądać FIFA 2075? Czy będzie do złudzenia przypominała transmisję telewizyjną? Oczywiście, że tak. Co więcej, wydaje mi się, że już około roku 2030 będzie można toczyć pojedynki wirtualnymi drużynami młodzików Śląska Wrocław z rezerwami Kyoto Purple Sanga na stadionie Wembley z 1966 roku, z własnoręcznie ustaloną liczbą widzów (co do jednego), sędzią wybranym z całego panteonu i z własną niepowtarzalną osobowością. Okej, wszystko pięknie, co jednak potem... przecież jaki sens wydać FIFA 2031, skoro w poprzedniej części było już WSZYSTKO (i pisząc „wszystko", mam na myśli naprawdę wszystko). :)

Konieczny będzie skok jakościowy. Skok znacznie większy niż przejście w trzeci wymiar. Dużo więcej znaczący niż odwzorowanie ruchów rzęs Savioli w momencie zdobywania bramki. Czymże będzie ten skok? Z kumplami ostatnio rozmawiałem na ten temat i powstało kilka ciekawych pomysłów. Zacznę od tych najbardziej realnych, kończąc na naprawdę hardcore'owych, żywcem wyjętych z książek Dicka, Gibsona czy choćby z serialu „Star Trek". Ale do rzeczy.

OKULARY VIRTUAL REALITY

Może wyda się wam to śmieszne, ale - moim zdaniem - gra sportowa w formie FPP jest kwestią trzech, góra siedmiu lat! Wyobraźcie to sobie - wyjeżdżacie na lodowisko w Madison Square Garden. Akurat dzisiaj wasza drużyna, NY Rangers, gra z rywalem zza miedzy – Islandersami. Trybuny wypełnione po brzegi, ogłuszający doping, mnóstwo reporterów, którzy jeszcze dziś rano pisali, że może to być mecz twojego życia. Jeszcze tylko rozmowa „oko w oko" z trenerem - i już za moment...

Jednak wadą tego jest, że ręce cały czas trzymamy na klawiaturze. Jesteśmy w ten sposób ograniczeni chociażby ilością ruchów czy metodą sterowania. Zatem po kilku latach...

A LA MATRIX

Podpinamy się do NBA Live 2025 i w jednej chwili jesteśmy w pobliżu parkietu hali Utah Jazz, razem z Michaelem Jordanem, Scottiem Pippenem i Dennisem Rodmanem. Na zegarze już tylko kilkadziesiąt sekund. Phil Jakcson spokojnie tłumaczy to, jak powinniśmy rozegrać ostatnią akcję, zwraca się do ciebie i czujesz na twarzy jego oddech. Już wiesz - co masz grać. Nie jesteś graczem komputerowym - jesteś rozgrywającym chicagowskich Byków. Czujesz zmęczenie sezonem i play-offami, presję publiczności w hali i tych kilkudziesięciu milionów przed telewizorami. Dostajesz piłkę i naprawdę czujesz ją w rękach - nie tylko widzisz i słyszysz, działa także zmysł dotyku. Podajesz i...

Cóż, nie ma rzeczy doskonałych. Wprawdzie taka metoda jest niezwykle realna, jednak zupełnie fikcyjna. Co z tego, że nie uda ci się rzut – load, i wszystko będzie okej. Poza tym siedząc w fotelu i obrastając w tłuszcz, można zdobyć tytuł MVP, co nie zadowala niektórych graczy. Powstaje zatem...

HOLODEKI

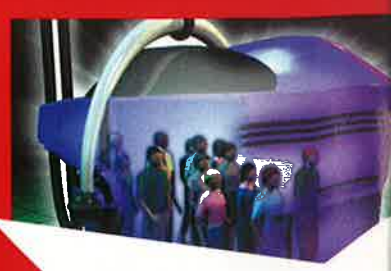
Wchodzisz do ciemnej kabiny, odpalasz FIFA 2037, wybierasz klasyczny mecz - finał Ligi Mistrzów pomiędzy Bayernem Monachium i Manchesterem United. Przegrywasz 0:1, dwie minuty do końca, czyżby nic nie udało się zrobić? Jako kapitan Anglików musisz poderwać swoich do boju, może coś zagrać samodzielnie...

Nie masz jednak umiejętności kogoś innego - nie znasz wszystkich megasztuczek, grasz tak, jak potrafisz w rzeczywistości. Męczysz się nie tylko wirtualnie, ale także fizycznie, zrzucasz zbędne kalorie, rosną ci mięśnie podczas gry na, hmm... komputerze??? Jeśli jesteś słaby, możesz wprowadzić do pamięci własnych kumpli i zagrać z nimi w wirtualny mecz, ba, dzięki multiplayerowi każdy będzie u siebie - w domu, a mimo to na boisku. Czyżby metoda doskonała?

Niestety jest ryzyko kontuzji, na które jako pracownik szanowanej firmy nie możesz sobie pozwolić. Poza tym trzeba naprawdę sporo pograć, by nabrać formy. Nie wystarczy opanować metody „2*Q, potem trzymasz W i strzelasz", należy tu pogłówkować, a wielu sprawia to kłopot.

ZATEM?

Ha, mam nadzieję, że dożyję momentu, kiedy będę mógł wejść na wirtualny Stadio Olimpico i zmierzyć się z Francesco Tottim bądź strzelić karnego Chilavertowi własna nogą. Może i będę miał 40-50 lat, mocno rozwinięty „mięsień piwny", ale spełni się wówczas jedno z marzeń mojego życia. A do tego służą chyba gry komputerowe, prawda?



Muzyka w grach komputerowych

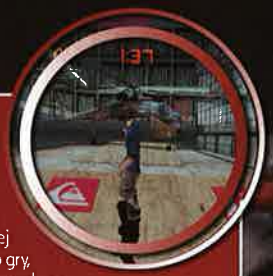
Muzyka od dawna stanowi jeden z najważniejszych elementów w filmie. W grach komputerowych ścieżka dźwiękowa niemal nigdy nie odgrywała tak wielkiej roli. Czy potraficie wymienić grę, z której zapamiętaliście przede wszystkim muzykę? No właśnie...

Kamil Brzeziński

Jednak od kilku lat sytuacja zaczęła się trochę zmieniać. Gracze komputerowi stali się bardziej wymagający i dziś muzyka jest równie ważna, co grafika czy ogólny klimat produkcji. W tym tekście przedstawię gry, które - według mnie - muzycznie wyróżniały się na tle reszty. Czym? O tym przeczytacie poniżej.

Każdej grze przyznałem dwie oceny - pierwszą za ogólny wizerunek, a drugą za ścieżkę dźwiękową, wszystko w skali szkolnej - od 1 do 6.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

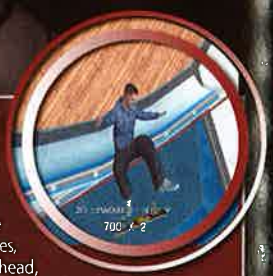


Pod względem muzycznym Tony Hawk 2 to absolutna rewelacja i profesjonalna robota. Druga część gry zawiera utwory przede wszystkim zespołów numetalowych (m.in. Papa Roach, Rage Against The Machine). I choć nie jest to gatunek, za którym specjalnie przepadam (wolę „normalny" metal, a nie komercyjny twór łączący tę muzykę z rapem), muszę przyznać, że panowie z Neversoftu wykonali kawał dobrej roboty, układając taką ścieżkę dźwiękową. Muzyka zachęca do gry, świetnie pasuje do karkołomnych ewolucji, jakie wykonujemy na desce i ogólnie mówiąc, daje kopa!

I jeszcze mały bonus - chcecie posłuchać utworów (które zapisane są w formacie .dat) z drugiej części Tony'ego, ale poza grą? Zainstalujcie program RAD Video Tools z sierpniowego CDA, wybierzcie interesujący utwór i słuchajcie do woli (a najlepiej skonwertujcie do MP3)!

Gra: 6, Muzyka: 6

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



W „trójce" postawiono na różnorodność muzyki, w efekcie czego otrzymaliśmy zarówno kawałki nu metalowe, hip hopowe jak i stricte rockowe. Jednak mam tu nieco zastrzeżeń. Na temat ścieżek hip hopowych nie wypowiadam się (nie będę narażał się fanom tego gatunku), ale powiem parę słów o rockowych. Bardzo dobrze, że są, ale zaskoczyło mnie kilka rzeczy. Jakoś nie pasuje do reszty punkowy The Ramones, dziwi mnie też umieszczenie utworu „Ace Of Spades" Motorhead, który ma już swoje lata i niezbyt wpasowuje się w klimat całości... ogólnie jednak muzykę w trzeciej części oceniam na piątkę.

Gra: 6, Muzyka: 5

MESSIAH

Messiah to gra, która wywołała niemałe zamieszanie na rynku gier komputerowych jakieś dwa i pół roku temu. Ze względu na tematykę wspomniano o niej nawet w Wiadomościach, ale nie o tym powinienem tu pisać. Od razu zatem przejdę do opisu ścieżki dźwiękowej. Odpowiedzialny jest za nią znany zespół (od niedawna zresztą nieistniejący) Fear Factory. Na potrzeby gry kapela wykreowała bardzo klimatyczne, tajemnicze, ambient - dance - industrialne dźwięki, które znakomicie towarzyszą graczom podczas rozgrywki. Warto również dodać, że muza została zapisana na oddzielnej płycie CD w formacie audio, dzięki czemu możemy jej słuchać także na zwykłym odtwarzaczu CD. Piątka z plusem!

Gra: 5, Muzyka: 5+

KINGPIN

Kingpin zapisało się na stałe w historii jako jedna z tych najbardziej brutalnych gier komputerowych. Jednak poza mrocznym klimatem, świetną grafiką oraz grywalnością, wyróżniała się ścieżką dźwiękową, którą stworzył znany (nazwa wielokrotnie obiła mi się o uszy) hip hopowy zespół Cypress Hill. Każdy, kto lubi takie klimaty, będzie z Kingpina bardzo zadowolony. A pozostali? Cóż, muszą się zdobyć na tolerancyjność. Ja się staram, dlatego stawiam piątkę.

Gra: 5, Muzyka: 5+

FIFA

Seria FIFA zawsze charakteryzowała się dobrą muzyką. Panowie z EA Sports nigdy nie szczędzili kasy na utwory znanych wykonawców, jednak od jakiegoś czasu umieszczają na płytach kawałki coraz mniej ambitne. Pamiętam, że ostatnią grą z przyzwoitą ścieżką dźwiękową był World Cup 98, gdzie mogliśmy usłyszeć „Tubthumbing" Chumbawamby (wcześniej FIFA 98 pojawiła się ze świetnym utworem Blur - „Song 2"). Od tego czasu muzyka w FIFIE była wybierana „pod klientów". Skomentuję to jednym słowem - komercja. Ale i tak należy się czwórka.

Gra: 5, Muzyka: 4

GRAND THEFT AUTO 3

Seria GTA zawsze charakteryzowała się niebanalną ścieżką dźwiękową. Niebanalną, gdyż muzyki słuchaliśmy tylko podczas jazdy samochodem i poprzez wirtualne radio. W trzeciej części autorzy przygotowali aż dziewięć stacji radiowych, które oferują w sumie około trzy godziny różnorodnej muzyki w formacie MP3. Nic nie stoi również na przeszkodzie, by w odpowiednim katalogu umieścić własne pliki! Więcej informacji na temat muzyki w GTA3 znajdziecie w recenzji Shadow Knighta w sierpniowym numerze naszego magazynu. A jaka jest moja ocena ścieżki dźwiękowej? Mocna piątka.

Gra: 6, Muzyka: 5

FIFA WORLD CUP 2002

Osoby odpowiedzialne za ścieżkę dźwiękową do serii FIFA zrehabilitowały się przy okazji World Cup 2002. Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem grę i strzeliłem bramkę, długo nie mogłem wymówić słowa. Rewelacyjna animacja, przedstawiająca strzelca bramki, w tle kapitalna orkiestrowa i symfoniczna muzyka... a wszystko to przy owacjach zachwyconej publiczności. Dzięki temu choć przez chwilę możemy poczuć się jak zwycięzcy! Równie wielkie wrażenie zrobiła na mnie chwila, kiedy po zdobyciu ważnej bramki kamera pokazywała zarówno radość mo- i ch zawodników, jak i smutek na twarzach przeciwników, jednocześnie z głośników wydobywały się dźwięki radosnych bębnów oraz ponurych partii smyczkowych. Jak dla mnie - rewelacja! Niestety muzyki jest trochę mało, ale mam nadzieję, że przy następnej okazji (EURO 2004?) EA Sports zadba o to, by było jej znacznie więcej. Póki co, wracam do gry w World Cup 2002!

Gra: 5, Muzyka: 5

ED HUNTER

Rzadko się zdarza, aby słaba gra miała rewelacyjną oprawę dźwiękową. A tak jest w przypadku Ed Huntera. Głównym bohaterem produkcji jest Eddie - maskotka największego heavy metalowego zespołu na świecie, Iron Maiden! Gra należy do strzelanek w rodzaju Virtua Cop czy House Of The Dead i nie wyróżnia się niczym szczególnym. Słaba grafika, niewielka liczba przeciwników oraz wszechobecna nuda. Za to podkład muzyczny to doprawdy rewelacja! Dwadzieścia największych przebojów Żelaznej Dziewicy, wśród których znajdziemy perełki, takie jak „Run To The Hills", „Powerslave", „Wrathchild", „Number Of The Beast" czy „Iron Maiden". Prawdziwe greatest hits! Ale czy warto zaopatrzyć się w grę Ed Hunter tylko dla ścieżki dźwiękowej? Chyba nie. Lepiej dołożyć kilkadziesiąt złotych i kupić najnowsze DVD Iron Maiden - „Rock In Rio"!

Gra: 4, Muzyka: 6

KISS: PSYCHO CIRCUS

Kiss to legenda muzyki hard rockowej, najprężniej działała w latach 70 i 80. Kilka lat temu firma Third Law Interactive postanowiła przypomnieć ten zespół, przy okazji wydania dwu gry: Kiss Pinball (opis poniżej) oraz Kiss: Psycho Circus. Produkcja powstała na bazie komiksu o tym samym tytule i jest niczym innym jak bardzo dobrą strzelaniną FPP. Wydawałoby się, że ścieżką dźwiękową powinny być kawałki Kissa, ale tak nie jest. Co prawda, pojawiają się utwory tego zespołu, ale tylko w niektórych momentach gry - po uruchomieniu szaf grających znajdujących się na kilku etapach. Podczas rozgrywki towarzyszy nam mroczna, niepokojąca i nastrojowa muza, niemająca jednak z Kissem nic wspólnego.

Gra: 4+, Muzyka: 4

OZZY'S BLACK SKIES

Ozzy's Black Skies to gra, która nigdy nie powstała. Zatem dlaczego o niej tutaj wspominam? Z jednego prozaicznego powodu - miał to być hołd dla byłego lidera legendy heavy metalu Black Sabbath - Ozzy Osbourne'a, z muzyką Mistrza (dla nieobeznanych w temacie - mówię o Ozzym). :) Niestety jakiś czas temu dotarła do mnie smutna wiadomość - prace nad grą zostały przerwane i Ozzy's Black Skies już nigdy nie ujrzy światła dziennego... Co prawda, utwór „Black Skies" - napisany specjalnie na potrzeby gry - ukazał się na singlu „Dreamer", ale przecież nie tego oczekiwaliśmy! Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że ktoś kiedyś postanowi spróbować jeszcze raz i stworzy produkcję, w której głównym bohaterem byłby sam Ozzy...

Gra: -, Muzyka: 6

KISS: PINBALL

A oto i druga gra z 'Kiss' w tytule. Jak sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z pinballem. Nie jest to produkcja wysokich lotów, ale pogiercować można. Przemawia za tym przede wszystkim niska cena (o ile mnie pamięć nie myli wynosi ona niecałe dwie dychy) oraz to, że ostatnio nie pojawiła się właściwie żadna warta uwagi gra z tego gatunku. A ponadto należy dodać muzykę zespołu Kiss, która towarzyszy nam podczas zabawy!

Gra: 3, Muzyka: 4

PRZYSZŁOŚĆ

Muzyka w grach rozwija się w podobnym tempie, co same gry. Zastanawiam się, jak będą wyglądały ścieżki dźwiękowe np. za dziesięć lat. Póki co najlepiej zapowiada się muza do trzeciej części DOOMA, za którą zabrał się lider słynnej industrialnej kapeli Nine Inch Nails - Trent Reznor! Fanom muzyki metalowej chyba nie muszę go przedstawiać, reszcie mogę tylko powiedzieć, że facet naprawdę zna się na rzeczy (stworzył muzykę do pierwszej części Quake'a)! Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak czekać na grę. Premiera już niebawem...

Post Mortem

El General Magnifico

Uwaga wstępna. Solucja niniejsza wskazuje na jeden z możliwych sposobów rozwiązania kolejnych zagadek gry. Twórcy przewidzieli kilka wariantów, by uporać się z niektórymi zagadkami. Do pokoju, w którym popełniono zbrodnię, można się dostać, na przykład rozwalając drzwi strażackim toporem (choć my jesteśmy zwolennikami bardziej subtelnych metod). Zakończyć ją można przynajmniej na trzy sposoby - to znaczy w zależności od rozwiązania problemów możesz zobaczyć trzy różne zakończenia. Próbuj zatem samodzielnie rozwiązywać zagadki... a do naszej pomocy odwołaj się tylko wtedy, gdy utkniesz w sposób (pozornie) nieodwołalny. A więc do dzieła...

Grę zaczynasz w paryskim mieszkaniu Gustawa McPhearsona, byłego prywatnego detektywa, który aktualnie zarabia na życie malowaniem widoczków. Pewnego dnia odwiedza go tajemnicza brunetka, piękna jak marzenie Sinobrodego, która zwraca się doń z prośbą o przeprowadzenie dyskretnego dochodzenia w sprawie śmierci jej siostry i szwagra, brutalnie zamordowanych w jednym z paryskich hoteli. Możesz od razu przyjąć propozycję, możesz ją odrzucić i zadzwonić do niej, by umówić się z nią w jednej z restauracyjek. Zabrawszy się do dzieła, weź szkicownik (leży na stoliku w kuchni twojej pracowni) i kamerę z szafki. Wyszedłszy na miasto, udaj się do Hotelu Orphee. Pogadaj z recepcjonistą. W zależności od tego, co mu powiesz, wykaże mniejszą lub większą skłonność do współpracy. Wygląda na to, że nie lubi prywatnych detektywów, spróbuj więc innej bajeczki. Skończywszy z nim, odwróć się i zajrzyj do baru. Wypytaj barmana o wszystko, o co się da - i kup odeń butelkę czerwonego wina. Wróć do głównego holu i ze stolika weź gazetę. Jeżeli zechcesz, możesz też skorzystać z telefonu na ladzie recepcyjnej i wysłać telegram do Agencji w Stanach, by dowiedzieć się czegoś więcej o klientce pana McP (to samo możesz zrobić, na przykład, w swoim mieszkaniu albo gdziekolwiek, gdzie znajdziesz telefon). Kolejnym celem twej wędrówki niech się stanie komisariat policji. Zjawiwszy się na miejscu, natkniesz się na matkę, która wypytuje dyżurnego o los jej zaginionego syna. Podążymy i tym śladem, ale nieco później.

Porozmawiaj z grubym podoficerem. Nie bardzo ma ochotę na dyskusje, bo okropnie chce mu się pić. Daj mu butelkę czerwonego wina, które McP nabył w hotelowym barze. Przekupstwo polityka jest karalne... ale się opłaci. Od wdzięcznego spragnionego dostaniesz kopię policyjnego raportu. Przejrzyj ją, a na twojej mapce pojawi się nowa lokacja – biuro policyjnego doradcy, doktora Kaufnera. Zanim się tam udasz, porozmawiaj z podoficerem o wszystkim, co znalazłeś w policyjnym raporcie.

Potem udaj się do biura dr Kaufnera. I oczywiście wypytaj go o wszystko, o co się da. Następnie wróć do Hotelu Orphee i pogadaj z barmanem (oraz z recepcjonistą, jeżeli udało ci się zdobyć jego zaufanie). Barman (i być może recepcjonista) podadzą ci rysopis człowieka, który spędził wieczór w dzień zbrodni w barze. Spróbuj nakreślić ten rysopis w szkicowniku. Podpowiemy ci - aby tego dokonać, powinieneś klikać po kilka razy elementy portretu pamięciowego. Na każdy z nich możesz klikać dwa, trzy lub więcej razy z prawej lub lewej strony.

Legenda

o – zostaw bez zmian
--3 – trzy kliknięcia po prawej stronie
1-- – jedno kliknięcie po lewej stronie itd.

-o-	--3
--1	1--
--2	--6
2--	1--

Dokonawszy tego, pokaż rysunek barmanowi i recepcjoniście, by potwierdzić jego trafność. Spróbuj przejść po schodach na pierwsze piętro. Gustaw nie ma ochoty narażać się Petitowi, ale zauważa, że w holu stoi skrzynia. Skryj się w niej, a chłopiec hotelowy zatarga skrzynię na piętro. Oba pokoje (505 i 507) są zamknięte. Wejdź w drzwi naprzeciwko pokoju 507 po drugiej stronie korytarza. Rezyduje tam pani Loisaeu (jeżeli nie wejdziesz do niej sam, babencjusz zatrzyma detektywa, kiedy ten będzie chciał zejść na dół. Porozmawiaj z nią i wypytaj o wszystko, o co się da (WJOWCSD). Teraz możesz zejść i porozmawiać z Petitem. Od barmana powinieneś się dowiedzieć, że Malet zwykle przesiaduje o tej porze w bistro Alambic. Na twojej mapie pojawia się nowa lokacja. Dalejże, do bistro. Skieruj się w stronę baru. Po drodze zobaczysz rozgrywkę karcianą – Malet i Hulot (właściciel zakładu) grają w karty. Gus sam się wda w rozmowę z Maletem, która się skończy pokazaniem mu rysunkowego portretu pamięciowego. Malet rzuci się do ucieczki, ujrzawszy podejrzanego, który akurat pojawia się w bistro. Gustaw ściga uciekiniera, ale wreszcie go zgubi. Koniec końców wszyscy trafiają do łóżek (niekoniecznie własnych, jak to we Francji. Gus musi jakoś podreperować własne ego!). Wciągnąwszy gacie na (_!_), udaj się na policję. Powiedz posterunkowemu, że masz pamięciowy portret mordercy – co pozwoli ci na interwiew z inspektorem Lebrunem. Wejdź za barierkę i udaj się korytarzem. Inspektora Lebruna znajdziesz za drzwiami z jego nazwiskiem. Porozmawiaj z nim o wszystkim - dowiesz się, gdzie mieszka podejrzany, niejaki Hellouin. Udaj się pod wskazany adres. Niestety drzwi są zamknięte, a ty nie wiesz, jak się tam dostać. No, dobra. Udaj się do...

...bistro Alembic. I porozmawiaj z rozpartym za barem Hulotem. Poproś go o pomoc w problemach z drzwiami. Hulot zgodzi się wyjść naprzeciwko twoim potrzebom, ale pierwej zechce sprawdzić twoje malarskie kwalifikacje (i twoją spostrzegawczość); da ci dwa malowidła, jedno autentyczne, drugie fałszywe - i poprosi, byś podkreślił pięć szczegółów, którymi się różni jedno od drugiego. Oba malowidła masz w Inventory. Błędy są następujące. 1) na fałszywym nie masz w trumnie nieboszczyka. 2) na prawdziwym w prawym górnym rogu jest scena egzekucji (na prawdziwym nie). 3) nieco niżej na fałszywym malowidle brak dwu mis na dachu małej chatki. 4) nieco wyżej od wzmiankowanego dachu, na lewo od pnia brakuje drąga. 5) brak krzyża na środkowej tarczy w prawym dolnym rogu. Zrobiwszy wszystko jak należy, pogadaj z Hulotem. W nagrodę otrzymasz zestaw wytrychów.

Biuro - to drugie po prawej, i zamierzamy się włamać oraz rozejrzeć; przyjrzyj się więc zamkowi i wyjmij otrzymane od Hulota wytrychy. Sztuczka jest dość prosta. Masz pięć wytrychów – wetknij cztery z nich w zamek (lewo góra, prawo góra, środek i dół), spróbuj poruszyć gałką i przyjrzyj się wytrychom. Jeżeli wszystkie klekoczą jak zwariowane, znaczy to, że niewłaściwe wytrychy są w niewłaściwych miejscach. Ten, który klekocze tylko trochę, jest na miejscu, ale ma niewłaściwe położenie, a tych może mieć trzy (góra, środek, dół). Przesuń go znacznikiem, aż znieruchomieje. Masz już jeden wytrych we właściwej pozycji. Wymieniając miejsca, w które powkładałeś kolejne - i zmieniając ich położenie, możesz dobrać odpowiednie wytrychy do zamka i poruszywszy klamką, otworzyć drzwi.

Przypominamy: wytrych skacze jak zwariowany - niewłaściwy wytrych w niewłaściwym miejscu. Wytrych dygocze tylko trochę - właściwy wytrych we właściwym miejscu, ale w niewłaściwej pozycji. Nieruchomy wytrych – wszystko OK. Pamiętaj, że trzeba ustawić tak cztery z nich, i do środka!

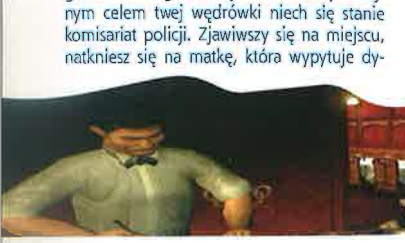
Dokonawszy dzieła, wejdź i rozejrzyj się po biurze łotra. Stań za biurkiem i otwórz górną szufladę - jest tuż pod blatem biurka (dolna da się otworzyć, ale jest w niej sejf, którego na razie nie ruszysz).

Kiedy podniesiesz jedne akta z szuflady, pojawi się pani Hellouin. Raz już ją spotkałeś – to mamusia z komisariatu, zatroskana o los synka. Bądź dla niej uprzejmy - powiedz jej, że nie życzysz źle jej synowi i w końcu zostaniesz zaproszony do kryjówki Hellouina. Wejdź na strych i wysłuchaj jego opowieści – którą poznasz w pierwszej osobie.

Animacja Hellouina

Zadanie wąsacza to wytropienie Eatonów. Po pierwsze, udaj się do apartamentu Eatonów. Dozorczyni nie chce wpuścić detektywa, choćby nie wiedzieć jak ją namawiał. Trzeba się uciec do podstępu. Przejdź na podwórko, podnieś czerwoną piłkę, a potem wróć do bramy na podwórze i rzuć piłką w doniczkę na parapecie. I tak wina spadnie na złośliwe gówniarstwo. Dozorczyni zabiera się do sprzątania, ty zaś wejdź po schodach na górę.

W apartamencie Eatonów wejdź w pierwsze drzwi na prawo, do sypialni. W szafie jest sejf, niestety na razie go nie otworzysz. Wejdź do następnej sypialni, gdzie na biurku przy drzwiach zobaczysz bilet na łódź. Weź bilet i wyjdź z sypialni. Wróciwszy do bawialni, obejrzyj plakat na ścianie. Na twojej mapie otwiera się kolejna lokacja (bistro Alembic). Na lewo od plakatu, na stoliku leży list Gracie Eaton i wizytówka. Obejrzyj jedno i drugie. Ponieważ na twojej mapie powinna się pojawić nowa lokacja (biuro dr Kaufnera), przejdź tam i porozmawiawszy z psychiatrą wypytaj go, o co się da.



Potem wal prosto do bistro

Spotkasz tam Berenice. Porozmawiawszy z nią, dowiesz się (oprócz innych ciekawych rzeczy), że Eatonowie wyszli do jakiejś restauracji. Kto może znać jej adres? Spróbuj w siedzibie Bractwa Róży i Krzyża. Odźwierny nie wpuści do środka tak podejrzanego indywiduum, jakim jest prywatny detektyw, ale postraszywszy go pilnością sprawy, dowiesz się odeń, iż ulubionym lokalem członków bractwa jest restauracja „U Aleksandra". Udaj się zatem do Saszy.

Porozmawiaj z barmanem. Dowiesz się, że Eatonowie wynajmują pokój w hotelu Orphee. Jazda do hotelu. Prywatny detektyw wiedzie ciekawe życie, choć musi się przy tym sporo nabiegać. W Hotelu Orphee porozmawiaj z recepcjonistą Petitem. Po rozmowie podejdzie do Hulota Malet, który zaproponuje mu spotkanie w barze. Wejdź do baru i zajmij miejsce przy oknie. Zobaczysz, co się działo w nocy, kiedy popełniono zbrodnię, przed hotelem i w nim.

Wracasz do postaci McPhearsona

Jeżeli poprzedniego dnia posłałeś telegram do Agencji, pod drzwiami masz odpowiedź. Przeczytaj ją, a dowiesz się, że twoja klientka nie do końca była z tobą szczera. Zadzwoń więc do Sophii Blake, ponieważ najwyższy czas na wyjaśnienie kilku rzeczy. Umawiasz się z nią u Aleksandra. Podejdź i porozmawiaj z gościem przy wejściu. Skieruje cię do stolika Sophii. Porozmawiaj z nią i wypytaj o wszystko. Pod koniec rozmowy McPhearson zgodzi się na dalsze prowadzenie dochodzenia. Wróć do Hotelu Orphee i porozmawiaj z barmanem oraz recepcjonistą. Przy recepcji weź z lady ołówek (jeżeli go tu nie masz, znaczy to, że dostałeś pierwej od madame Loiseau szpilkę Iris na szczęście). Wejdź na piętro - do pokoju 505. Teraz jest otwarty. Przez drzwi na lewo od kominka możesz się dostać do pokoju 507, niestety ktoś je zamknął od środka. Przyjrzawszy się dziurce od klucza przekonasz się, że klucz tkwi w zamku z drugiej strony. Zastosuj stary chwyt prywatnych detektywów, ulubiony przez scenarzystów gier komputerowych (podłóż pod drzwi gazetę, popchnij klucz ołówkiem (lub egipską szpilką) i weź klucz z gazety. Otwórz drzwi (gdybyś chciał, możesz je też otworzyć, korzystając z zestawu wytrychów otrzymanego od Hulota (do biura Hellouina musiałbyś się dostać, rozwalając zamek młotem znalezionym nieopodal uszkodzonej windy w hotelu). Podejdź do kominka, gdzie znajdziesz złoty pierścień. Podnieś go. Należał do jakiejś Fay. Hm... Podnieś okruchy szkła z podłogi i weź klucz z nocnej szafki. Możesz też zajrzeć do łazienki, gdzie na pewno zauważysz czarną farbę na toalecie. Czyżby ktoś farbował tu włosy? Wyjdź z hotelu i udaj się do apartamentu Eatonów.

Wejdź na piętro, zajrzyj do pierwszej sypialni z prawej strony i otwórz sejf znalezionym na miejscu zbrodni kluczem. Wewnątrz są jakieś paszporty i dokumenty. Weź wszystko.

Czas na działania bardziej zdecydowane. Psychiatra Kaufner od samego początku wydawał się podejrzany, prawda? No to ruszajmy do jego biura. Mamy tu do czynienia z dość prostym labiryntem. Mapka staje się niedostępna, czyli nie masz wyjścia, musisz dotrzeć do jądra zagadki sam. Nie jest to takie trudne, jak mogłoby się wydawać. Skrupulaci mogą rysować plan. Labirynt jest ustawiony tak, jak to w domu bez kłamek. Aby dotrzeć do środka, będziesz musiał otwierać kolejne drzwi, które skonstruowano tak, że otwarcie jednych zamyka te, przez które już przeszedłeś. Nie bądź rura na mrozie i nie pękaj.

Podejdź do przodu, a potem skieruj się w lewo. Idź przed siebie, aż zobaczysz niewielki korytarzyk odchodzący w bok. Wejdź weń i przesuń dźwignię na ścianie. Zamkną się za tobą drzwi, a otworzą przed tobą. Wróć na korytarz główny i wal przed siebie, dopóki znów nie zobaczysz bocznego korytarzyka. Znów wejdź, przełóż uchwyt, wróć na korytarz główny i idź przed siebie, aż trafisz do miejsca, gdzie zobaczysz drzwi wejściowe, a naprzeciwko nich będzie otwarta krata wiodąca w głąb labiryntu. Wejdź w korytarz środkowy, a potem znów skieruj się w lewo i powtórz całą operację. W sumie o ile nie zawodzi nas pamięć, trzeba zrobić ze dwa kręgi, aż wreszcie znajdziesz się przed drzwiami biura dr Kaufnera. Nie jest to tak skomplikowane, jak mogłoby się wydawać.

Podejdź do biurka i weź leżący na nim osobisty dziennik doktora Kufniasza... przepraszam, Kaufnera. Korzystając z okazji - przejrzyj go. Potem otwórz złote jajo na stole i weź leżący wewnątrz woskowy cylinder. Przejdź na drugą stronę biurka i otwórz szufladę. Weź dzienniki Gracie Eaton i De Allepina. Przeczytaj oba.

Skończywszy ze wszystkim, wróć do Hotelu Orphee i przejdź do apartamentu Mme Louisau. Nie gadaj z nią, tylko spójrz na lewo od starej damy – stoi tam fonograf. Włóż doń woskowy cylinder i pokręć boczną sprężyną, by wysłuchać opowieści grzesznika.

Następnie weź (_!_) w troki i udaj się do bistro A., by porozmawiać z Bebe.

Wyczerpawszy wszystkie tematy przejdź do domu De Allepina. Włóż w odpowiednie miejsca na drzwiach cztery kryształowe płytki znalezione u Kaufnera, a drzwi staną przed tobą otworem. Wejdź.

Na parterze nie masz tu niczego ciekawego, poza symbolami nad dwojgiem zamkniętych na głucho drzwi. Przerysuj te symbole i przejdź na piętro. Na piętrze jest sypialnia De Allepina (nie znajdziesz w niej niczego ciekawego) i jego gabinet. Nad drzwiami do nich też są symbole – wszystkie cztery to alchemiczne symbole Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza). Zanim wejdziesz do gabinetu, obejrzyj trzy witraże umieszczone obok siebie i odnotuj daty zapisane pod nimi (14.01.1128, 24.06.1305 i 18.03.1314 – pierwsza z nich to data podpisania papieskiej bulli, zatwierdzającej regułę zakonu

PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM

„Pal gumę, człowieku! Ze mną nie wygrasz!"

Najlepsze wyścigi ze Sztuczną Inteligencją

Total Immersion Racing - rewolucyjny wyścig ze Sztuczną Inteligencją. Oni mają świadomość, oni myślą, oni pamiętają Twoje zachowania na torze.

A kiedy się na Ciebie wkurzą...

Szukaj w sklepach w styczniu 2003

99,90 zł

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE

www.sklep.cenega.pl

TOTAL IMMERSION RACING

GAZ DO DECHY! INTELIGENCJA PROWADZI!

Dystrybucja w Polsce:

Cenega Poland Sp. z o.o.

02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

Tel. (22) 868 52 69 do 70, Faks (22) 868 52 60

EMPIRE INTERACTIVE

Opracowane przez Razorworks studio należące do Empire Interactive Europe Limited. Total Immersion Racing™, logo E oraz Razorworks to zastrzeżone znaki towarowe Empire Interactive Europe Ltd.

Empire to zastrzeżony znak towarowy Empire Interactive Europe Ltd. © 2000 - 2002 Empire Interactive Europe Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe i nazwy firmowe należą do odpowiednich firm.

„PS" i PlayStation to zastrzeżone znaki towarowe Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz logo Xbox są zastrzeżonymi znakami lub znakami towarowymi Microsoft Corporation w USA i/lub w innych krajach i zostały wykorzystane za zgodą Microsoftu. Wszystkie prawa zastrzeżone.

templariuszy, ostatnia data, o ile dobrze pamiętam, to data egzekucji Wielkiego Mistrza Zakonu Rycerzy Świątyni, Jakuba de Molaya. Znaczenie drugiej daty jest na razie niejasne). Daty te przydadzą się później. Wejdź do gabinetu De Allepina.

Na Biurku są jakieś dokumenty dotyczące interesów bankiera i pudełko zapałek. Weź jedne i drugie, a potem przeczytaj dokumenty. Nasz detektyw zauważy, że pismo na dokumentach różni się od pisma na liście, który Hellouin dostał od Allepina.

Przejdź na przeciwległy kraniec pomieszczenia. Jest tu model układu słonecznego, ale na razie go zostawmy. Na półce, na prawo od modelu, jest metalowy pierścień. Weź go i przejdź do siedziby Bractwa. Pogadaj z nim o wszystkim, ale choćbyś nie wiedzieć co mówił, nie zechce cię wpuścić bez listu polecającego. Przypomnij sobie, że Bebe wykonywała już podobne prace i udaj się do bistro A.

Poproś Bebe, aby podrobiła list polecający (napisała fałszywy), opierając się na posiadanych już przez ciebie dokumentach. Wyjdź i przejdź się gdziekolwiek, a potem wróć go bistro A. Dziewczyna zrobiła to, o co prosiłeś. Podziękuj jej i z listem w łapie przejdź do siedziby bractwa. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, odźwierny wpuści cię do środka.

Przejdź przez drzwi do sali z wystrojem... powiedzmy, kościelnym. Podejdź do tronu i wejdź w drzwi po lewej. Trafisz do sali, gdzie są księgi, eksponaty muzealne i stół narad. W jednej z gablot jest moneta, która będzie ci potrzebna, możesz też jednak znaleźć księgi o templariuszach i budowie systemu słonecznego. Później wyjdź i wróć do domu De Allepina.

Czas się zabrać do konkretnej roboty i ujawnić knowania typa, który od kilkuset lat żeruje na naiwnych. Wejdź na piętro, do gabinetu bankiera - i podejdź do planetarium. Spójrz na nie z bliska. Z lewej od góry masz trzy zestawy cyfrowych pokręteł – pierwszy na cztery cyfry, drugi i trzeci - na dwie. Popatrzywszy na cyfry, zorientujesz się (o ile nie jesteś zupełnym ciemięgą), że górne służą do ustawienia liczby lat, drugie od góry to miesiące, trzecie od góry - to dni. Ustaw kolejno trzy daty, jakie widziałeś pod witrażami (14.01.1128, 24.06.1305 i 18.03.1314), i za każdym razem pociągaj dźwignię z prawej. Któraś z kombinacji powinna uruchomić mechanizm otwierający drzwi. Obróci się półka w ścianie i nasz detektyw niezłomnie wejdzie w tak utworzone przejście.

Podszedłszy w górę - na wprost i w dół - trafisz do krypty. Przede wszystkim przejdź w prawo. Na ławie jest tu zestaw alchemiczny (to tu przygotowywano gaz, którym Bahomet obezwładniał swoje ofiary). Przyjrzyj się bliżej temu wszystkiemu, bo zabierzesz się zaraz do odtworzenia tej substancji. Są tu buteleczki, łyżki i fiolka oraz moneta. Weź monetę. Na ścianach krypty są cztery malowidła (kartusze) z liczbami i cyframi, pod nimi zaś wizerunki, które można skojarzyć z żywiołami. Sztuka polega na odgadnięciu, jakie substancje wchodzą w skład mieszanki i jakie ich ilości są potrzebne do zmieszania. Wszystkie liczby na malowidłach to magiczne kwadraty - jednakowa jest suma liczb w kolumnach, wierszach i przekątnych. Oblicz te sumy i zapisz, kojarząc wizerunki z liczbami (Ziemia 15, Powietrze 34, Woda 175 i Ogień 65). Teraz musisz zauważyć, że na kolorowych buteleczkach stojących na ławie, są alchemiczne symbole. Znajdź butelki z symbolami Ziemi, Powietrza, Ognia i Wody (Ziemia jest czarna, Ogień czerwony, Woda zielona, a Powietrze niebieskie). Należy oddać w tym miejscu hołd twórcom gry – układanie magicznych kwadratów to niemała sztuka.

No

Teraz korzystając z łyżek (mają rozmaite pojemności – 1, 5, 10, 25 i 50 jednostek), nabierz odpowiednią ilość czterech substancji i wrzuć je do środkowej retorty nad palnikiem). Nie powinieneś mieć z tym trudności, chyba że w szkole podstawowej od matematyki, będąc wyjątkową (_!_), dostawałeś wysypki połączonej z biegunką.

Na koniec podpal świecę zapałkami i ...voilla - jak mawiał pewien cyrulik w Pyrach. Masz fiolkę gazu usypiającego, którym Bahomet odurzał swoje ofiary. Fiolka ma barwę fioletową (niezamierzona gra słów).

Przejdź w głąb krypty. Jest tu jeszcze jedna łamigłówka, na razie ją jednak zignoruj i zajrzyj na koniec lochu, gdzie na stole leży ciało De Allepina. Jeżeli chcesz, możesz obejrzeć wszystkie portrety osób na ścianach – w tych ludzi wcielał się zakochany templariusz od XIII wieku.

Obejrzawszy to wszystko, wróć do nietkniętej przedtem łamigłówki. Przede wszystkim weź okropny majcher leżący na prawo od księgi (jest to oczywiście narzędzie, którym „zbrodzień" obcinał ofiarom głowy). Potem spójrz na księgę.

Przyjrzyj jej się uważnie i włóż na miejsce pierścień, który znalazłeś na półce w gabinecie De Allepina. Opuść zatrzaski.

Trzeba ci teraz odczytać zaszyfrowany pamiętnik De Allepina, ustawiając odpowiednio litery. Na lewo masz otwartą książkę, ukazującą system słoneczny. Zauważ, że zaznaczone są planety z literami A, D i N. Górny zatrzask ma litery na każdym z pierścieni, ustaw zatem od góry w dół: A-D-N, obracając kółka. Zignoruj lewe koło i zostaw je tak, jak jest. Przyjrzyj się ilustracji w książce. Zauważ, że planety zaznaczone literami A, D i N są pierwszą, trzecia i piątą. Ustaw więc z dołu do góry: 1-3-5. Zobaczysz kolejną animację.

Okaże się, że główny knowacz, niejaki Simon de Lebel, templariusz i mag, zakochał się w żonie własnego brata. Aby ją posiąść, wykorzystał osobliwy rytuał, który pozwolił mu wcielić się w jego brata. Niestety dziwacznym kaprysem losu ukochana została wcielona w ciało jego córki... i tak niedoszli kochankowie ścigali się przez stulecia, przechodząc z ciała do ciała. Ostatnie wcielenie pięknej Adeline pojawiło się w Paryżu niedawno, co potwierdziło badanie u doktora Kaufnera. Ha! Gus dochodzi do wniosku, że Sophie ukryła przed nim jeszcze kilka faktów.

Detektyw wraca do pracowni, gdzie znajduje list. Sophie została porwana i porywacz (dr Kaufner, w którego wcielił się teraz De Allepin, żąda, by mu oddano głowę Bahometa, dzięki której może dokonywać „przesiadek").

Udaj się do bistro A. i porozmawiaj z Bebe. Okazuje się, że Bahomet znów uderzył – czwartą ofiarą jest Hulot. Porozmawiaj z Bebe, osobliwie o malowidle Hulota i o tym, jak Bebe kopiowała dla Hulota dzieła sztuki. Gus pokaże jej szkic głowy Bahometa. Dziewczyna oczywiście pozna własne dzieło.

Skończywszy rozmowę z Bebe, przejdź w głąb baru aż do miejsca, gdzie na stoliku umieszczono portret Hulota i świece. Weź jedną z nich i przejdź w prawo, a potem odwróć się ku ścianie i spójrz na malowidło, które dla Hulota malowali rozmaici artyści - jego goście i przyjaciele. Oświetl malowidło świecą.

Przed sobą masz monotonny kawał roboty. Przesuwaj powoli (naprawdę powoli) świecę nad całym malowidłem, aż zaczną się pokazywać literki i fragmenty jakiegoś rysunku (gdy jakiś element ukaże się w całości, Gus przerysuje go do szkicownika). Zwróć szczególną uwagę na białe elementy obrazu w lewym dolnym rogu ekranu – wśród tej bieli będziesz miał szczególnie obfity połów).

Gdy wyświetlą się wszystkie elementy (siedem liter i dziesięć elementów), zajrzyj do szkicownika i przesuwając je, ułóż z nich rysunek bramy oraz napis 'Molitor' będący nazwą nieczynnej stacji metra. Robota jest żmudna – łuk bramy i literki pośrodku. Pomocną ci będzie informacja, że prawidłowo złożone elementy rysunku już się „zrastają" i możesz je przesuwać tylko jako całość. Powinieneś złożyć dwie secesyjne kolumienki i wieńczący je łuk z literami w środku. Gdy wszystko się złoży, na mapie Gusa pojawi się nowa lokacja – stacja Molitor.

Gdy na twojej mapie pojawi się wreszcie nowa lokacja, przejdź pierwej do biura Hellouina i wszedłszy na stryszek weź stamtąd latarkę. Tak uzbrojony udaj się na stację Molitor.

Ruszaj na lewy peron, a potem przejdź w głąb lewego tunelu. Joj! Niemal przejechał cię pociąg? Trudno (choć nie darmo!) – praca detektywa ma zady i walety... tfu! Co ja piszę? Wady i zalety oczywiście. Przy okazji odkrywasz boczną odnogę korytarza. Ciemno tu jak u Kalego w (_!_) po czarnej kawie, więc oświeć okolice latarką Hellouina. Włącz ją i ruszaj po schodach w dół. W głębi loszku, na półce znajdziesz głowę Bahometa, a w pudle na lewo od niej... jeszcze jeden łeb Bahometa. (Ten jest prawdziwy, z miejsca zbrodni zabrała go rudowłosa Fay.) No dobra. Zabierz oba. Nawet Bebe w bistro A. nie potrafi ich rozróżnić.

Możesz od razu udać się do De Allepina. Wisi tam Sophie w pozie klasycznego wisielca z partii kart tarota (znaczy, powieszona za jedną nogę głową w dół). Gdy pojawi się Kaufner, Gus może poprowadzić rozmowę w rozmaitych kierunkach – w zależności od tego zostanie zastrzelony przez szaleńca albo go obezwładni i odda w ręce sprawiedliwości.

Ale nie musisz się spieszyć. Ze stacji Molitor udaj się na posterunek policji. Trzeba przecież uwolnić niewinnego. Zapisz grę – ot tak, na wszelki wypadek. Wejdź do biura komisarza, opowiedz mu o wszystkim i przedstaw dowody niewinności wąsatego detektywa. Jeżeli masz wszystkie, które zebrałeś w trakcie gry (a powinieneś je mieć, podążając za naszymi niesłychanie trafnymi wskazówkami), pod koniec rozmowy Lebrun pośle po Hellouina, który zostanie przezeń uwolniony. Jeżeli nie... może być kuso.

Udaj się do domu De Allepina. W domu bankiera (owego Szalonego Templariusza) znajdziesz Sophie, wiszącą jak kurczak w klasycznej pozie wisielca.

W zależności od tego, czy udało ci się uwolnić Francuza, czy nie - gra znów ma rozmaite zakończenia. W krytycznym momencie może (lub nie) pojawić się Hellouin, który obezwładni zbrodniarza. Po czym obaj – Amerykanin i Francuz, pójdą sobie gruchnąć kilka luf, zostawiając Sophie w pozycji, w której dokładnie widać jej niemal wszystkie wdzięki.

TAWERNA RPG

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Szaleństwo Dungeons & Dragons opanowało nasz kraj. Polska edycja tej ogromnie popularnej gry sprzedaje się cały czas jak ciepłe bułeczki (poniżej znajdziecie jej krótką recenzję). Z pewnością łączy się to z listopadową premierą zlokalizowanej cRPG - Neverwinter Nights, która okazała się wielkim przebojem.

Natomiast koniec 2002 roku stoi oczywiście pod znakiem filmu „Władca Pierścieni: Dwie Wieże". Do Polski już jakiś czas temu dotarła gra karciana oparta na tej produkcji. W chwili gdy czytacie te słowa, z pewnością można już u nas nabyć kolejną część strategicznej gry bitewnej wydanej przez brytyjską firmę Games Workshop.

Przypominam o zinie Tawerna RPG, który znajdziecie na CD dołączonym do tego numeru CDA - i zachęcam do odwiedzin „fantastycznego" portalu Valkiria Network http://www.valkiria.net.

Na polską edycję gry fabularnej Dungeons & Dragons wydawnictwo ISA kazało nam czekać bardzo długo. Termin premiery był bez przerwy odwlekany i to z różnych powodów. Problemem było głównie tłumaczenie i tradycyjny już w naszym kraju błąd drukarni.

W połowie października „Podręcznik Gracza" trafił już jednak do sklepów. Ogromną zaletą jest jakość wydania książki, która wyglądem właściwie nie odbiega od amerykańskiego oryginału. Twarda oprawa, znakomity papier i 302 strony w pełnym kolorze okraszone rewelacyjnymi ilustracjami to ogromna zaleta tego eRPeG. Najważniejszym atutem jest tu chyba jednak cena. Za najlepiej wydany w Polsce podręcznik trzeba zapłacić jedynie 59 złotych!

W środku znajdziemy to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli bardzo dokładny opis tworzenia bohaterów ze szczegółowym rozpisaniem ras, profesji i czarów (których wybór jest imponujący).

Broń także nie została potraktowana po macoszemu. Każde narzędzie służące robieniu krzywdy napotkanym w lochach potworom pięknie zilustrowano. Fani D&D oczywiście doszukali się kilku potknięć w tłumaczeniu na nasz język niektórych słów (np. 'sorcerer' na zaklinacz; co gdy pojawi się 'enchanter'?). Nie powinno to jednak stanowić większego problemu dla osób, które nie znają anglojęzycznej wersji.

Moim zdaniem, seria podręczników do Dungeons & Dragons z pewnością zachwyci wszystkich miłośników gier, takich jak Baldur's Gate, Icewind Dale czy Neverwinter Nights - i z pewnością zachęci ich do wkroczenia w świat eRPeG-ów bez komputera. Czy jednak będzie to następca gry fabularnej Warhammer Fantasy Role Play w naszej części Europy? Raczej w to wątpię. Oczywiście z wyrokowaniem trzeba zaczekać na pojawienie się u nas „Przewodnika Mistrza Podziemi" i „Księgi Potworów".

donosi Valkiria

>> W dniach od 30 stycznia do 2 lutego odbędzie się w Krakowie ogólnopolski konwent miłośników fantastyki - Krakon 2003. Jest to jedna z największych tego typu imprez w kraju. W programie przewidziano spotkania z autorami i pisarzami, prelekcje, konkursy, LARP-y i wiele innych atrakcji. Szczegóły na oficjalnej stronie http://www.krakon.org.pl.

>> Pod koniec grudnia wydawnictwo ISA powinno wypuścić na rynek kolejny podręcznik do gry fabularnej Dungeons & Dragons. Chodzi oczywiście o „Przewodnik Mistrza Podziemi". Miłośnicy cRPG, takich jak Baldur's Gate czy Neverwinter Nights, na pewno znajdą tam coś dla siebie. W styczniu 2003 roku można się spodziewać „Księgi potworów".

>> W sprzedaży pojawił się kolejny zbiór opowiadań, których autorem jest Howard Phillips Lovecraft - najsłynniejszy autor opowieści grozy. „Historia Necronomiconu" zawiera m.in. publikowane już wcześniej „Zeznania Randolpha Cartera", „Reanimator" i „Nienazwane".

>> Postapokaliptyczna gra Neuroshima, którą stworzyła ekipa z wydawnictwa Portal, powinna już być dostępna w całej Polsce. Gorąco polecam fanom serii Fallout czy Mad Max. Więcej na ten temat znajdziecie na oficjalnej stronie gry http://neuroshima.valkiria.net.

>> W tym roku Polcon czyli najważniejszy polski konwent miłośników fantastyki odbędzie się w Elblągu.

>> Trwają prace nad stworzeniem gry komputerowej opartej na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Produkcją "Wiedźmina" zajęła się firma CD-Projekt Red Studio. W ekipie twórców znaleźli się m.in. Jacek Komuda i Maciej Jurewicz, autorzy gry fabularnej Dzikie Pola.

>> Coraz bardziej realna staje się ekranizacja twórczości Andrzeja Filipiuka, twórcy „Jakuba Wędrowycza" - pasożyta społecznego, bimbrownika i egzorcysty amatora. Aktualnie trwa poszukiwanie sponsorów.

NEWS

Doom 3 Technology Demo?!?

Pod koniec grudnia serwis doom3.fpp.pl podał, jakoby do Sieci przedostało się Doom 3 Technology Demo, znacznie bar-

dziej zaawansowane niżeli Alfa, o której swego czasu było tak głośno. Zainteresowanych zachęcam, by zajrzeli pod dwa adresy: http://doom3.fpp.pl/#news233 (poczytajcie też komentarze do newsa) i http://www.gry-online.pl/s043.asp?ID=971049&N=1. Osobom niemającym dostępu do Netu zdradzę, że był to jeden wielki żart i śmiechu było co niemiara. :D

UT 2k3 Bonus Pack

Jak już wiecie, Epic przygotowuje darmowy Bonus Pack do gry Unreal Tournament 2003. Najprawdopodobniej znajdziemy w nim dziewięć nowych mapek, trzy głosy komentatorów, a także trzy nowe tryby gry – LMS (podrasowana wersja trybu znanego nam z UT), Mutant oraz Invasion.

America's Army 1,50

Od grudnia w Sieci dostępna jest wersja 1,50 gry America's Army. Linki do niej znaleźć można nie tylko na stronie domowej (http://www.americasarmy.com), ale i na polskich serwisach, takich jak WIG (http://gry.wp.pl) czy też Gry-OnLine (http://www.gry-online.pl).

Unreal II w lutym

Unreal II: The Awakening dostępne ma być w sprzedaży już 7 lutego, ale w sklepach na terenie Wielkiej Brytanii. Kiedy w Polsce? Zgodnie z planem wydawniczym firmy CD-

Projekt – polskiego dystrybutora tej gry – Unreal II będzie można kupić w naszym kraju już 12 lutego. Termin ten jest jak najbardziej zadowalający, gorzej z ceną. 199,90 zł to jednak trochę słono, nawet jak na tak dobrze zapowiadającą się grę. :(

CPL – zwycięzcy

Jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia rozegrane zostały finału CPL. Zwyciężył

ACTION FPP

SLip
e-mail: slip@cdaction.com.pl

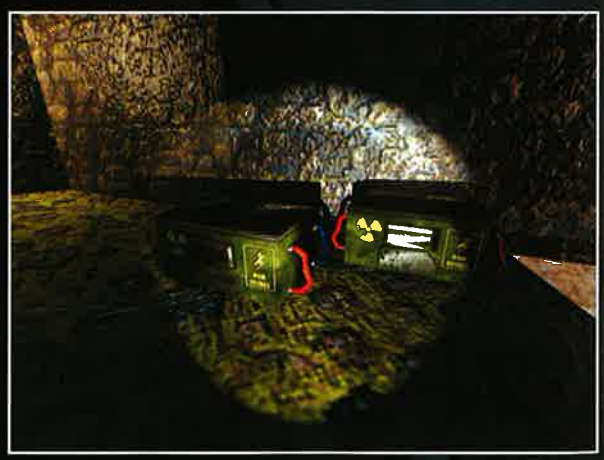
Witam w Nowym Roku!

Niewątpliwie najważniejszą informacją, jaką mam teraz do przekazania, jest to, że na CD znajdziecie urodzinowy numer FPP MegaZinu. Jeśli chcecie przekonać się, jakim przeobrażeniom uległa eMZeta przez ten rok, sięgnijcie po pierwsze numery. Różnica jest kolosalna! Co znajdziecie w samym FPP Actionie? Tym razem, oprócz porcji newsów, chciałbym zaprezentować możliwości łatki do... pierwszej części Quake'a. Cóż ona takiego nadzwyczajnego potrafi? Przeczytajcie i przekonajcie się samodzielnie. :)

Tenebrae: Quake w nowym świetle!

Największymi atutami Quake'a – legendarnego już dzieła id Software - były grywalność i swego czasu rewelacyjny engine graficzny. Silniczek stworzony przez pana Johna Carmacka zachwycał ówczesnych graczy pełną trójwymiarowością. Postacie były przestrzennymi bryłami złożonymi z wielokątów, nie zaś płaskimi planszami, jak to miało miejsce chociażby w Doomie czy DN3D.

Dziś Quake nie stracił nic z grywalności, choć może odstraszać – nie ma się co oszukiwać – archaiczną już grafiką. Jednak czy nie można tchnąć w staruszka nieco nowej energii i uwspółcześnić jego oprawę? Otóż, jak najbardziej jest to wykonalne! Co więcej, spotkać można kilka



łatek, które podkręcają możliwości engine'u Quake'a – jedną z nich jest Tenebrae.

GLQuake'a znamy chyba wszyscy. Już zainstalowanie tej nakładki znacznie poprawia jakość grafiki. Mimo to jeśli dodatkowo zainstalujecie Tenebrae'a i macie wystarczająco wydajny sprzęt, przekonacie się, że Quake może wyglądać jeszcze lepiej! Tenebrae jest modyfikacją do Quake'a, jaka do tej leciwej już gierki dodaje cieniowanie i oświetlenie przypominające to, którym oszołomi nas Doom III. Tenebrae to także wspaniały bumpmapping, realistyczna mgła i krew, a także mnóstwo innych efektów graficznych.

a na ich wymienienie i omówienie z pewnością zabrakłoby miejsca w kilku kącikach. Wszystko to tworzy niesamowity efekt, jakim wprost nie można się nie zachwycić.

Wymagania

Quake'a w jego podstawowej wersji uruchomić można dziś właściwie na każdym kompie. GLQuake wymaga peceta z procesorem co najmniej P90, 16 MB RAM i akceleratorem graficznym. Jednak by cieszyć się efektami, jakie dodaje doń Tenebrae, dysponować trzeba czymś sporo mocniejszym. Wymagania minimalne podawane przez autorów to procesor 600 MHz, 64 MB RAM i karta graficzna GeForce. Zaręczam, że nawet jeśli dysponujecie kartą graficzną GeForce 4 Ti, to także ona z podrasowanym Quake'em będzie miała mnóstwo pracy. Dla większej orientacji podam, że na swoim kompie (A900@1000 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 MX

64 MB) mogę tylko pomarzyć o grze z pełnymi detalami(!), choć przy standardowych ustawieniach gra działa jak najbardziej zadowalająco. Co ciekawe, z racji tego, że Tenebrae korzysta z nowych technologii, jakie wykorzystane będą w mających się pojawić grach (chociażby Doom III), jest on wspaniałym benchmarkiem, dzięki któremu możemy się zorientować, jak poradzi sobie komp ze zbliżającymi się tytułami.

Instalacja i uruchomienie

Instalacyjną wersję Tenebrae znaleźć można w dziale download na stronie http://tenebrae.sourceforge.net/. Jego instalacja jest banalnie prosta. W jej trakcie musimy tylko podać ścieżkę dostępu do katalogu, w którym zainstalowaliśmy Quake'a. Aby gra wyglądała jeszcze lepiej, ze strony http://switch.to/qe1m1textures/ warto pobrać tekstury w wyższej rozdzielczości. Należy je wrzucić do katalogu c:\quake\tenebrae\override, gdzie c:\quake jest tym katalogiem, w którym zainstalowano Quake'a. W celu ustawienia ilości detali należy uruchomić plik Tenebrae_launch.exe. Po skonfigurowaniu gry możemy startować ją już za pomocą pliku tenebrae.exe.

FPP MegaZin nr 13 na CD

Było trudno, ale się udało! FPP MegaZin jest z wami już rok! Z tej okazji na cedeku CDA znajdziecie urodzinowy numer, który z wielu względów jest nietypowy. Przede wszystkim - eksperymentalnie - zrezygnowaliśmy z muzyki i okrolliśmy galerię, a uzyskaną dzięki temu przestrzeń przeznaczyliśmy na Download i Q3A Mod Center (nowość w zinie!). Po drugie, tym razem okładkę (na próbę) wykonał Emboss. Po trzecie – wydaje mi się, że w tym miesiącu eMZeta ma jedną z najbardziej klimatycznych opraw. Brawa za świetny wygląd zinu (cóż za skromność) ;) należą się jak zwykle KoVaLowi.

A co można tu poczytać? Trochę tego jest, więc będę się streszczał. :) Na pierwszy ogień idzie zapowiedź DNF oraz demo-testy NOLF 2 i UT 2k3. Jeśli chodzi o recenzje, tym razem przyjrzeliśmy się grom Operation Flashpoint, Medal of Honor: AA PL i Serious Sam, a także porównaliśmy Q3A z Counter-Strike'em. Ponadto poczytacie tu felietony, kąciki (powrócił kącik twórczy!), ostatnią część solucji do NOLFA i opis tworzenia skryptów do Q3A. Jeśli chodzi o Galerię, tym razem polecam obrazki z Kreeda i Postal 2. Miłego czytania i GL!

Jak to wygląda

Możecie mi wierzyć, lub nie, ale ta całkiem mała modyfikacja (wersja instalacyjna zajmuje ok. 4 MB) dodaje do Quake'a efekty graficzne rodem z Doom III. Już po starcie gry w pomieszczeniu, w którym należy wybrać poziom trudności, na kolana powala witraż, wraz z przechodzącymi przezeń kolorowymi smugami światła, które padają zarówno na ścianę, jak i podłogę. Widziałem już wiele gier, ale tak wiernie oddanego przejścia światła przez kolorowe szyby jakoś sobie przypomnieć nie jestem w stanie. Wielkie brawa!

Nie gorzej prezentują się rzucane przez postacie i różnego rodzaju przedmioty cienie. Uroku grze dodaje mgła o realistycznym wyglądzie oraz krew. Z kolei dzięki bumpmappingowi w rzeczywistości płaskie powierzchnie tu sprawiają wrażenie wypukłych.

Ideał?!?

Zatem czy Tenebrae to dodatek doskonały? Niestety nie. Można się czepiać „wsiąkania" niektórych elementów w tekstury czy chociażby niewyjaśnionego... krwawienia poniektórych przedmiotów. O ile jednak to można przełknąć, o tyle wymagania sprzętowe momentami okazują się nie do przeskoczenia - tym samym spora część fanów Quake'a może co najwyżej pooglądać obrazki z gry...

NEWS

klan 3D – i zainkasował trzydzieści tysięcy dolarów. Drugie miejsce zajął klan GoL (20 000$), a trzecie – Schroet Kommando (12 500$).

Breed – demo

Już niedługo powinniśmy mieć okazję, by pograć w demonstracyjną wersję gry Breed. Dostępna ma być w niej jedna z misji umiejsco-

wiona na olbrzymiej planecie. Z ciekawszych informacji warto nadmienić, że w misji tej korzystać będziemy mogli z pojazdów, zaś jej cele zrealizować na kilka sposobów. Demo miało być dostępne już pod koniec poprzedniego roku, jednak jego wydanie przełożono na rok bieżący.

Zostań autorem Doom III

Chciałbyś pracować w id Software i wziąć udział w tworzeniu Doom III? Okazuje się, że masz taką szansę... o ile jesteś utalentowanym i doświadczonym sound designerem, gdyż właśnie kogoś na takie stanowisko poszukuje id. Stawiane przez firmę wymagania są zabójczo wysokie, ale zachęcam do podjęcia próby. Wiara czyni cuda! :)

Filmiki z Quake 4?!?

Pod koniec roku w Sieci pojawiły się dwa filmiki, które miały - rzekomo - przedstawiać sceny śmierci postaci z Quake 4. Jak jednak zapewniają ludzie z id Software, są to zwykłe fałszywki, gdyż oni nie wypuszczali jeszcze nic związanego z tą grą, nie wliczając w to jednego arta. Szczerze powiedziawszy, trochę mi ulżyło, bo owe filmiki nie prezentowały się zbyt zachwycająco.

FPP MegaZin web site

Nie zapominajcie o odwiedzaniu naszej strony internetowej (http://fpp.actionplus.com.pl/), na której znajdziecie garść najświeższych informacji ze świata FPP-ków. Na stronce znaleźć można także nowe numery FPP MegaZinu.

Luźne texty

Najkrótszy dzień w roku już dawno za nami, nadchodzi wiosna... jak się nie cieszyć? A jeśli masz z tym problemy, poczytaj teksty, które wyszperaliśmy dla ciebie z zakamarków Sieci. Na pewno poczujesz się lepiej.

Ponoć z życia wzięte...

Często zdarza się, że mamy zły dzień. I bardzo chcemy się na kimś wyżyć. Tak, to się naprawdę zdarza. Ale moim zdaniem, zbyt często dotyczy to naszych bliskich i znajomych, podczas gdy o wiele lepiej jest wyładować stres na kimś zupełnie obcym. Postąpiłem tak pewnego dnia. Przypomniałem sobie w biurze o zaległym telefonie, jaki miałem wykonać. Odnalazłem numer w notesie i wystukałem na klawiaturze telefonu. Usłyszałem, jak jakiś facet po drugiej stronie mówi "halo!", więc zapytałem grzecznie, czy mogę rozmawiać z Magdą. Facet bez słowa rzucił słuchawką. Byłem kompletnie zaskoczony. Jak można być tak źle wychowanym! Sprawdziłem jeszcze raz numer do Magdy (okazało się, że przekręciłem dwie ostatnie cyfry). Już po zakończeniu rozmowy z Magdą postanowiłem znowu zadzwonić pod poprzedni "zły" numer i kiedy tylko tamten facet podniósł słuchawkę, rzuciłem krótkim "ty @#%#!", po czym rozłączyłem się. Zapisałem sobie jego numer na żółtej karteczce i przykleiłem na monitorze. Raz na kilka tygodni, kiedy coś wyjątkowo źle mi poszło - musiałem zapłacić zaległe rachunki, dostałem mandat za złe parkowanie albo z innego powodu miałem kiepski dzień, dzwoniłem do typa i gdy tylko się zgłaszał, serwowałem mu głośne "ty ****!". I od razu robiło mi się lepiej...

Po pewnym czasie telekomunikacja wprowadziła program identyfikacji numeru dzwoniącego, przez co mój nowy sposób na chandrę i stres okazał się poważnie zagrożony. Zadzwoniłem więc do typa, przedstawiając się jako pracownik telekomunikacji i zapytałem: "przepraszam, czy słyszał pan może o naszej nowej ofercie w zakresie identyfikacji numeru dzwoniącego?". "Nie!" - uciął i rzucił słuchawkę. Zadzwoniłem do niego ponownie: "nie słyszałeś o tym programie dlatego, że jesteś zwyczajnym **@@#!".

Kilka dni później, kiedy na parkingu przed supermarketem próbowałem zająć ostatnie wolne miejsce, jakiś dresiarz w BMW bezczelnie zajechał mi drogę i wepchał się na to miejsce. Wkurzyłem się nielicho. Na „beemce" widniała kartka "na sprzedaż", i numer telefonu. Zanotowałem go skrupulatnie. I wieczorem zadzwoniłem.

- Halo, czy to pan ma „beemkę" do sprzedania?
- Tak.
- A gdzie można ją obejrzeć?
- Stoi na podwórzu domu przy Leśnej 323.
- A kiedy pana można złapać w domu?
- No, tak od 17.00 to już raczej jestem.

Zapisałem numer dresiarza na żółtej karteczce, tuż poniżej numeru faceta, do którego miałem zwyczaj dzwonić poprzednio. Teraz miałem dwóch dupków, na których mogłem się wyżywać. Ale po kilku dniach wydzwaniania do nich poczułem, że nie było to już takie podniecające jak na początku. Wpadłem na zupełnie inny pomysł..., zadzwoniłem do tego pierwszego.

- Halo! - rzucił jak zwykle.
- Ty #@##! - krzyknąłem, ale tym razem nie odłożyłem słuchawki. Jesteś tam jeszcze?
- Jestem! - krzyknął. - Jestem, ty @#@!@ palancie! Nie wiem, kim jesteś, ale chciałbym cię dostać w swoje ręce! Gnoju #%#@! Powiedz, gdzie mieszkasz, to zaraz przyjadę i ci $#@$ ten oblany ryj!
- Tak? No to mieszkam przy Leśnej 323... poznasz po czarnej „beemie" zaparkowanej w podwórzu! Czekam na ciebie, ciemny baranie z lasu!

Facet rzucił słuchawką, a ja natychmiast wykręciłem numer dresiarza.

- Halo, to ty, @#@@? Dzwonię do ciebie, bo mam ochotę w końcu ci przy@#@@! Jeśli masz jaja, wyjdź przed dom - zaraz u ciebie, @#@@, będę!

W chwilę potem zadzwoniłem na policję i poinformowałem o bójce w okolicach Leśnej 323 oraz do telewizji regionalnej, wspominając coś o porachunkach gangsterów. Na koniec podjechałem samochodem w okolice Leśnej i patrzyłem z dala na dupków bijących się w światłach dwóch radiowozów i reflektorów ekipy telewizyjnej.

Mówię wam - prawdziwa rozkosz!!!

Poradnik dla przyszłych pilotów

Jeżeli planujesz naukę latania, poczytaj... Jeśli planujesz naukę latania i jesteś talibem, poniższe zasady wydadzą ci się dziwne...

1. Start jest zawsze dobrowolny; lądowanie - zawsze obowiązkowe.
2. Jeśli oddasz drążek, domy zrobią się większe. Jeśli go ściągniesz - zmaleją. Oczywiście jeżeli będziesz nadal go ściągać, znów urosną.
3. Latanie nie jest niebezpieczne. To, co jest niebezpieczne, to kraksa.
4. Zawsze lepiej jest być tu - na ziemi, i marzyć, by być tam - w powietrzu, niż być tam i marzyć, aby znaleźć się tutaj.
5. Jedyna sytuacja, w której masz za dużo paliwa, następuje wtedy, gdy płoniesz.
6. Śmigło to tak naprawdę duży wentylator, który służy do chłodzenia pilota. Gdy się zatrzymuje, na własne oczy można zobaczyć, jak pilot zaczyna się pocić.
7. Jeśli nie wiesz, co robić, nabieraj wysokości. Nikt się jeszcze nie zderzył z niebem.
8. Dobre lądowanie to takie, po którym możesz o własnych siłach wyjść z samolotu. Świetne lądowanie to takie, po którym samolot nadal nadaje się do użytku.
9. Ucz się na błędach innych. Nie pożyjesz tak długo, by nauczyć się czegoś na własnych.
10. Jeśli doturlanie się do terminalu wymaga pełnej mocy silników, znaczy to, że lądowałeś ze schowanym podwoziem.
11. Prawdopodobieństwo przeżycia jest odwrotnie proporcjonalne do kąta podchodzenia. Im większy kąt, tym przeżycie mniej prawdopodobne, i na odwrót.
12. Nie pozwól, by samolot zabrał cię w miejsce, którego twój umysł nie odwiedził 5 minut temu.
13. Nie wchodź w chmury. Ta srebrna linia, o której mówią wszyscy na pokładzie, może się okazać innym samolotem, lecącym w przeciwną stronę. Z pewnych źródeł wiadomo także, że w chmurach lubią ukrywać się góry.
14. Staraj się, by łączna liczba wykonanych przez ciebie lądowań była równa liczbie startów, które wykonałeś.
15. Są trzy proste zasady, które pozwolą ci zawsze gładko wylądować. Niestety - nikt ich nie zna.
16. Zaczynasz z pełnym workiem szczęścia i pustym workiem na doświadczenie. Cała sztuka to napełnić worek doświadczenia, zanim ten ze szczęściem się opróżni.
17. Śmigłowce nie mogą latać: są po prostu tak brzydkie, że ziemia je odpycha.
18. Jeśli jedyne, co możesz zobaczyć za oknem, to ziemia obracająca się w kółko, a jedyne, co możesz usłyszeć, to hałasy z kabiny pasażerskiej, wiedz, że nie wszystko idzie jak powinno.
19. Umiejętność prawidłowej oceny przychodzi z doświadczeniem. Niestety doświadczeń przybywa w wyniku niewłaściwej oceny.
20. Rozglądaj się. Zawsze jest coś, czego nie zauważyłeś.

Co to jest globalizacja?

Najlepszym wyjaśnieniem jest śmierć księżnej Diany.

Angielska księżniczka z egipskim kochankiem rozbija się we francuskim tunelu podczas jazdy niemieckim samochodem z holenderskim silnikiem, prowadzonym przez Belga, który wcześniej wypił trochę szkockiej whisky; gonił ich włoski paparazzi na japońskim motorze. Po czym ratował amerykański lekarz używający brazylijskich leków. A tekst ten napisał Filipińczyk. Ty zaś prawdopodobnie czytasz to na klonie amerykańskiego IBM-a, który opiera się na filipińskich częściach i ma koreański monitor, który złożyli pracownicy z Bangladeszu w singapurskiej fabryce. Przewieziony ciężarówkami przez Hindusów, kradziony przez Indonezyjczyków i w końcu sprzedany w twoim kraju przez Chińczyków.

TO JEST WŁAŚNIE GLOBALIZACJA!

Śmiej się razem z nami...

21. Pamiętaj! Grawitacja to nie tylko ciekawa idea. To prawo! I jak na razie nie zanosi się na jego zniesienie.

Ostatnie słowa

Jakie słowa najczęściej wypowiadają ludzie przed śmiercią? Odpowiedzi poniżej:

Patrz, ten krokodyl wygląda jak żywy!
Patrz, jak długo wytrzymam pod wodą!
Patrz, bez trzymanki!
Patrz, jestem torreadorem! Ole!
Raz... dwa... trzy... bungeeeeeeeee!
Mówiłaś, że twój mąż jest na delegacji!
Nie bój się, nie spadnę!
Pyszny ten Big Mac!
To tylko draśnięcie.
Siostro, ale ja mam RH minus...
Jedź, prawa wolna.
Do wesela się zagoi.
To tylko kot hałasuje w ogródku.
Lekarz mówi, że najgorsze już minęło.
Ta bomba to robota amatora.
Na pewno nie jest nabity.
Nie zastrzelisz człowieka, patrząc mu prosto w oczy.
Nigdy nie czułem się lepiej.
Ten gatunek nie jest jadowity.
Spójrz, nauczyłem się prowadzić jedną ręką.
Patrzę, czy lufa jest dobrze wyczyszczona.
Nie wiedziałem, że to pańska żona.
Oczywiście mam nadzieję, że mimo wszystko zostaniemy przyjaciółmi.
Chodź do wody, tu nie ma żadnych rekinów.
Raz kozie śmierć.
Przecież ci mówię, głupia babo, że to nie jest pod prądem.
Ojej... przepraszam, chyba pobrudziłem panu dres!

Życiowa matematyka

Zadania matematyczne uwzględniające realia życiowe

1. Robotnik wykonuje pracę w 4 dni i 5 godzin. Pijany robotnik tę samą pracę w 7 dni i 8 godzin. Na budowie pracuje 7 robotników i 1 majster nadzorujący prace. Majster przychodzi trzeźwy na budowę co 3 dzień, a do sklepu monopolowego jest 13 minut biegiem.
Pyt. Oblicz zysk sklepu monopolowego, gdy budowany jest dom dwukondygnacyjny?

2. 3 studentów wykonuje jeden projekt w 2 miesiące, 4 studentów w 2 miesiące i 1 tydzień, 5 studentów - w 2 miesiące i 18 dni.
Pyt. Oblicz, ile musi się zrzucić 6-osobowa grupa studentów, aby kupić projekt i oddać go na 2 tygodnie przed końcem terminu?

3. Hiperpłaszczyzna rozpięta na ewaluowanej przestrzeni bazowej 25-wymiarowej ma 17 ekstermów lokalnych. Niech k będzie dowolnym ciałem i zgodną z waluacją dyskretną dla hipotezy Jakobianowej. Domknięcie całkowite pierścienia izomorficznego definiuje wskaźniki sumacyjne. Ciała i pierścienie mają 1 różną od 0.
Pyt. Ile będzie kosztować piwo w Suwałkach na przełomie marca i grudnia?

4. (zadanie na ocenę celującą)
Pyt. Z ilu jajek robi się makaron 6-jajeczny, uwzględniając 22% podatek VAT?

Prawdy życiowe

Nigdy nie daj sobie obcinać włosów po 3 drinkach.
W domu potrzebujesz tylko dwóch narzędzi. Płynu Wd-40 i taśmy klejącej. To, co się nie rusza, a powinno - spryskaj Wd-40, zaś to, co się rusza, a nie powinno - zaklej taśmą.
Trzy słowa trudne do wymówienia, aczkolwiek niezbędne do zaistnienia zdrowych życiowych relacji: "przepraszam" i "masz rację".
Każdy wydaje się normalny, dopóki go dobrze nie poznasz.
Kiedy "nawarzysz piwa" - od razu je wypij... nikt przecież nie lubi zwietrzałego.
Jeśli ona mówi, że jesteś dla niej zbyt dobry - UWIERZ!
Nigdy nie trać okazji na to, by oddać mocz.
Patrz w przyszłość - paletka zamiast sześciopaka!
Jeśli obudziłeś się i oddychasz - gratulacje! Masz jeszcze jedną szansę!
I tak na koniec... bądź miły dla przyjaciół! Nigdy nie wiadomo, czy kiedyś nie będziesz potrzebował, by ktoś podał ci kaczkę czy basen...

O informatykach

Wracam do domu, patrzę, a żona leży w łóżku z obcym facetem. A oczy u nich jakieś takie chytre. Rzucam się do komputera. Faktycznie: zmienili mi hasło!

Kolega zwraca się z prośbą do informatyka:
- Pożycz mi 500 zł.
- Pożyczę ci 512, będzie równo...

Ulubiona piosenka adminów?
- Chce oglądać twoje logi - logi, logi, logi...
Są takie dni w życiu człowieka, że chciałoby się nacisnąć Alt + F4.

Listy motywacyjne

Fragmenty listów motywacyjnych (PRAWDZIWE!)
"Języki obce: francuski LIŹNIĘTY, angielski dobry, ukończony kurs w ANIELSKIEJ szkole Języków Obcych".
"Obecnie oczekuję od pracodawcy dość dużo, bo premii za zmianę pracy, pensji, prowizji i samochodu służbowego".
"Fascynuje mnie taniec towarzyski, w którym odpowiedzialność spoczywa na obojgu partnerach, jednakże na każdym ciąży odpowiedzialność indywidualna".
"Pracuję szybko, skutecznie i dobrze. Pracuję najwyżej 10 godzin dziennie i NIGDY nie zabieram roboty do domu, chyba że na komputerze. W weekendy wyjeżdżam".
"Osiągnięcia: przekroczenie 170 km/h polonezem 1,6 GLE".
"Dziesięć lat temu zadałem sobie pytanie: »kim jestem i czego chcę?« Zaś 4 lata temu sformułowałem odpowiedź »jestem wojownikiem i ascetą, poszukuję piękna i przyjaźni«. To zdanie może być państwu przydatne".
"Jestem sympatyczny - ludzie mi ufają. To dużo warte!".

Dziwne, lecz prawdziwe

Faceci mogą odczytać mniejsze cyferki/literki niż kobiety. Za to one lepiej słyszą i rozpoznają więcej kolorów.
Pierwsza coca-cola była produkowana w kolorze... zielonym.
Codziennie drukuje się więcej dolarów do gry w Monopol niż tych prawdziwych w mennicy USA.
28% procent Afryki uznawane jest za miejsca dzikie i niedostępne. A w Ameryce Północnej - 38%!
W ciągu każdej godziny w USA 61 000 ludzi skacze na spadochronie.
Typowa piłka bejsbolowa wytrzymuje siedem trafień kijem.
90% gatunków ptaków przez całe życie ma tylko jednego partnera. U ssaków wskaźnik ten wynosi... 3%.
Świnia to jedyne zwierzę - poza człowiekiem - które może doznać poparzenia wskutek działania promieni słonecznych.
Większość białych niedźwiedzi to mańkuci.
Najmłodsi rodzice na świecie - 8 i 9 lat (Chiny, rok 1910). Hm.
Najmłodszy wyświęcony ksiądz miał 11 lat.
Znany pisarz i satyryk, Mark Twain, nie miał świadectwa ukończenia szkoły podstawowej.
Mężczyzna - proporcjonalnie do własnej wagi - jest silniejszy od konia.
Uszy i nos człowieka rosną przez całe życie.
Paznokcie i włosy rosną do 30 dni od momentu śmierci człowieka. Gorąca woda jest cięższa niż zimna.
Islandczycy, w przeliczeniu na głowę, piją najwięcej coca-coli na świecie. (Ciekawe, czy z lodem?)
Krowa może wejść po schodach - ale nie jest w stanie po nich zejść.
Mężczyźni mają czkawkę częściej niż kobiety.

Kilka dowcipów

Do biura prawnika zgłasza się diabeł.
- Mam dla ciebie ofertę. Twoje dochody po tym interesie wzrosną pięciokrotnie - wszyscy będą cię szanować, będziesz miał cztery miesiące wakacji co rok i dożyjesz setki. W zamian chcę tylko duszy twojej żony, twoich dzieci oraz ich dzieci.
- Hm... waha się prawnik. - A gdzie w tym jest haczyk?

Wyjechał facet na wakacje i dzwoni do swojego psychoanalityka.
- Panie doktorze, bawię się świetnie! Dlaczego?

Jasio pisze z kolonii list do rodziców.
- Kochani rodzice! Bawię się świetnie, ale wczoraj złamałem nogę. Na szczęście nie moją.

Na ławce w parku siedzi staruszek i strasznie płacze. Podchodzi do niego przechodzień i zapytuje.
- Dlaczego płaczesz?
- Synu, mam 88 lat, dwa tygodnie temu ożeniłem się z najseksowniejszą laską w okolicy: ma 22 lata, 90/60/90, super gotuje, lubi seks, wieczorem mi czyta...
- No, to o co chodzi?
- ...nie pamiętam, gdzie mieszka-aaam!!!

Filmy a szkoła

Lekcja PO - Kawaleria powietrzna
Ocena celująca - Moda na sukces
Nowa w klasie - Trędowata
Geografia - Discovery Channel
Uczeń na dywaniku u dyrka - Wywiad z wampirem
Nowy w klasie - Obcy pasażer Nostromo
Wywiadówka - Z Archiwum X
WF - Sydney 2000
Test - Milionerzy
Lekcja muzyki - Jaka to melodia
Wakacje z rodzicami - Familiada
Facet od PO - Leon Zawodowiec
Informatyk - Johny Mnemonic
Plan lekcji - Telenowela (co tydzień to samo i nudne)
Poprawka - Stawka większa niż życie
Nauczyciel PO - Rambo
Ostatnia ławka – Róbta, co chceta
Chemia - Szklana Pułapka
Matematyka - 5*5
Historia - Sensacje XX wieku
Powrót mamusi z wywiadówki - Wejście smoka
Dziennik - Lista przebojów
Dozorca/woźny - Strażnik
Język polski - Magia liter
Lekcja wychowawcza - Na każdy
Korytarz w szkole - Ulica Sezamkowa
WF - Szkoła przetrwania
Przerwa - 997
Wyrywanie do odpowiedzi - Totolotek
Religia - Dotyk anioła
Dyrekcja - JAG - Wojskowe Biuro Śledcze
Woźny - MacGyver
Pielęgniarka - Dr Quinn
Wycieczka szkolna - Ostry dyżur

DarkBASIC
TWÓRCA GIER

Sector

Tak miło spędza się godziny przed komputerem z najprzeróżniejszymi grami. Prędzej czy później przychodzi taki moment, kiedy zastanawiamy się - jak to wszystko stworzono? A jeszcze później - „a może ja też bym spróbował"?

Techniki powstawania gier komputerowych przeszły rewolucję w stosunku do tej z produktów lat 80 i 90. W tej chwili najbardziej cieszą cyfrowy świat 3D, przestrzenny dźwięk 3D i masa innych efektów, których nazw niekiedy nawet nie potrafimy wymówić. Stworzenie samej gry na pewno nie jest procesem łatwym. Są to miesiące przygotowań scenariusza, pracy grafików i muzyków, jak również programistów. Ale dzięki produktowi DarkBasic jesteśmy w stanie skonstruować własną grę i to w czasie o wiele krótszym oraz prawie bez znajomości programowania.

Można powiedzieć, że DarkBasic to hybryda języka wysokiego poziomu, jak np. C/C++, oraz funkcjami biblioteki DirectX, odpowiedzialnej za wszystko, co ma związek z mediami. Dzięki zastosowaniu składni prostego języka Basic możemy pisać programy, nie mając zbytnio dużego doświadczenia w programowaniu. Język ten bazuje na słowach z języka angielskiego, takich jak Goto, Gosub, If, Then, Else itp.

Ale sam język programowania to nie wszystko. W moduł DarkBasica zaimplementowano również obsługę biblioteki DirectX. Dzięki wydawaniu prostych instrukcji wykonujemy prawie wszystkie efekty dostępne przez DX. Tworzenie świata 3D jeszcze nigdy nie było takie proste, tym bardziej że w pakiecie do dyspozycji otrzymujemy gotowe modele 3D, tekstury, efekty dźwiękowe, muzykę, którą możemy od razu wykorzystać w projekcie gry. W ten sposób nawet największy laik efektywnie zabierze się do pracy - o ile ma tylko do tego chęć i zapał. Wszystko zależy tylko i wyłącznie od wyobraźni.

Niech nikt nie myśli, iż za pomocą tego programu zrobi coś, co zdeklasuje UT 2003 czy Age of Mythology. Ten program to zabawka i służy do zabawy.

Moim zdaniem, jest to rewelacyjne narzędzie, by zapoznać się z podstawami programowania, świata 3D oraz samego tworzenia gier. Ja też zaczynałem od Basica jeszcze na małym Atari - urzekła mnie prostota tego języka. Co prawda, szybko dojdziemy do wniosku, że język ten ogranicza nas własnymi możliwościami, jednak najważniejsze w tym wszystkim jest to, aby poznać zasady programowania i towarzyszącą temu frajdę.

Pomysł sam w sobie dobry. Połączenie prostych zasad programowania i potężnej biblioteki DirectX daje ogromne możliwości. Mimo to osoby chcące poważniej podejść do kwestii tworzenia gier nieco się zniechęcą. DarkBasic - mimo zapewnień w instrukcji i reklamie - ma bardzo nieprzyjazny interfejs. Przypomina on bardzo archaiczny edytor, którego za dawnych czasów używało się w środowisku DOS. Nie mamy np. możliwości kopiowania elementów między oknami projektu a plikiem pomocy. Brakuje też opcji doklejenia kodu wynikowego z innego języka programowania, co przecież jest używane na każdym innym kompilatorze. Jest to niewątpliwie namiastka kompilatora i jeżeli chcemy zająć się profesjonalnym pisaniem aplikacji, nie pozostaje nic innego, jak zapoznać się z innym językiem programowania lub poczekać - może ktoś zdecyduje się na wydanie DarkBasica w wersji Professional.

Na koniec powiedzmy sobie wprost: niech nikt nie myśli, iż za pomocą tego programu zrobi coś, co zdeklasuje UT 2003 czy Age of Mythology. Ten program to zabawka i służy do zabawy. Za jego pomocą stworzymy amatorskie gry, którymi zaszpanujemy przed znajomymi. I nic więcej. Ale - to może być dla wielu pierwszy krok w stronę zawodowego programowania. Dlatego warto choć spróbować swoich sił.

INFO

Cena: 99,00 zł **Producent:** Dark Basic Software Ltd **Dystrybutor:** NEUTRON-IT **Wymagania:** P233 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/Me/XP, DirectX 8.1 **Akcelerator:** wskazany **Internet:** www.neutron-it.com

- pomysł
- dobry do nauki
- obsługa DirectX
- cena

- brak możliwości łączenia modułów z innych języków programowania

Nawet kilkulatek przyswoi sobie zasady programowania i tworzenia świata 3D

ŁOWCY BABOLI

No cóż, ostro się wzięliście za wyszukiwanie błędów w CDA. I – co było do przewidzenia – znaleźliście ich kilka. Zaznaczam tylko ponownie, że literówek nie uznajemy za babole! No, chyba że jest to zabawne (w pewnej gazecie napisano kiedyś „podczas defilady wojewoda stał na trybunie" [tyle, że w słowie „stał" zamiast „t" wstawiono „r" – jedna litera, a ile radości :)]) albo wypacza sens zdania.

Babolami z kolei, i to jak najbardziej, są błędy merytoryczne – np. w przypadku gdy ktoś z Tomb Raidera zrobi grę FPP albo napisze, że Amerykę odkryto w 1564 - ooo, to jest piękny, rasowy babol!

Naturalnie za wszystkie błędy przepraszamy. Wiemy, że nie powinny się one pojawić w ogóle. Ale jesteśmy tylko ludźmi, a ci, jak wiadomo, bywają omylni. Postaramy się, byście w następnym numerze mieli dużo trudniejsze zadanie.

PS Baboli szukamy TYLKO w najnowszym nr. CDA. Tzn. to, co znajdziecie w nr. 13/01, 1/03 czy (zdarzali się i tacy) w 05/98, już TERAZ nie jest brane pod uwagę.

Teraz liczy się 02/03! (Aha: w przypadku większej ilości osób, które znalazły dany babol - drukujemy list tej, jaka zgłosiła go jako pierwsza.)

Babole z nr 13/02... do raportu, wystąp!

Recenzja UT 2003

Na 52 stronie recenzji gry Unreal Tournament 2003, w prawym górnym rogu autor opisuje adrenalinowe combosy i cytuje: „możliwe jest wywołanie jednego z czterech nadzwyczajnych efektów: przyspieszenia poruszania się lub strzelania, podwojenia obrażeń czy niewidzialność". Double damage nie można uzyskać podczas boostera adrenalinowego, ale tylko w przypadku gdy przejdziemy przez charakterystyczną różową ikonkę. Zamiast double damage występuje tu booster, czyli automatyczne leczenie oraz odnawianie pancerza.

Mariusz Olczak

Gem: Do błędu się przyznaję, przed odpowiedzialnością nie uchylam. Winne moje, hm... niezbyt czytelne pismo ręczne, a.k.a. notatki. Recki bowiem staram się pisać „na zimno", po kilku dniach od ostatniego odpalenia gry. Tak czy inaczej - faktycznie winien się tam znaleźć Booster i osobno DiDi.

Zapowiedź gry XIII

Ajjj... aleśmy oberwali od fanów komiksów!!! Aż wstyd o tym mówić. No cóż, SLip zna się na grach FPP, ale o komiksach pojęcie ma blade - i w tekście nieco na ich temat namieszał. Co bezlitośnie nam wytknęliście.

Podsumowując: zarzuty o nieznajomość komiksu okazały się słuszne. Na przyszłość teksty o grach bazujących na komiksach będą pisane przez osoby, które znają się i na jednym, i na drugim (lub treść będzie konsultowana z tymi, którzy komiksowe „dymki" mają we krwi). I babole tego rodzaju nie powinny już mieć miejsca.

Poradnik Mafii

Tu, również można zauważyć kilka nieścisłości, z czego największa to zamiana płci podejrzanej osoby, którą mieliśmy śledzić (pod sam koniec gry). To miała być kobieta (i to prostytutka), a przez autora recenzji została przerobiona na faceta. Wstyd!!! Mogę powiedzieć tylko to, że w CDA nie uświadczycie już solucji sygnowanych xwyką Capo [di costam costam]. Za takie babole nie dostaje się u nas drugiej szansy...

Dwa razy podpis...

Zajrzyjcie na stronę 95 w nr 13/01. I spójrzcie na obrazek w prawym dolnym rogu. Jarzycie? Jeszcze nie? No, to przeczytajcie napis na górze i na obrazku. Przepraszam bardzo, ale po co napisaliście dwa razy to samo. :-)))

Szymon Woźny z Krapkowic

SMG: Eee, to specjalnie dla tych, którzy nie kumają po pierwszym czytaniu... ale tak między nami to oczywiście jest to pewnego rodzaju babol. Zwyczajnie - przegapiliśmy to.

The Thing 13/02

Fragment ramki o filmie The Thing

"Obca istota zmienia kształt jak kameleon".

SMG: Tu nie ma żadnych okoliczności łagodzących. Autor co prawda sugerował, że kameleon, który np. wszedł pod prasę hydrauliczną albo wpadł pod koła samochodu, może zmienić kształt, i to dość radykalnie – mimo to chyba troszkę naciągnął własny opis. :) W efekcie oberwał raz zardzewiałymi grabiami i gdy tylko zdejmą mu szwy, wróci do pracy - i będzie nieco uważniej stosował porównania.

Star Trek Starfleet Command 13/02

1. Nie istnieje coś takiego jak Borgowie. Jest Borg. Sam Borg "przedstawiając się" (chórem tysiąca głosów, najczęściej tuż przed asymilacją), mówi 'We are the Borg. You will be assimilated....', czyli "jesteśmy Borg (...)". Jedyną jednostką Borg mówiącą inaczej jest królowa, która stwierdza 'I am Borg...' itd. (patrz film Star Trek First Contact). Ale królowa funkcjonuje na innych zasadach niż zwykła drona Borg.

2. Błędne jest także, a pojawia się w opisie dostępnych ras i kampanii, słówko „Romulanów". Prawidłowa forma to „Romulan".

Unimatrix_Six [PNVS@poczta.fm]

SMG: Ad 1. Rzeczywiście - ale rzadko kiedy mamy do czynienia z intelektem zbiorowym, stąd bezwiedne użycie liczby mnogiej w odniesieniu do jednostki. Zasymilujemy tę informację. Autor obiecał też poprawę (imć Poprawie) i jest gotów na karę tak jak Odo w czwartej serii Deep Space Nine.

Ad 2. OK, korekta obiecała zapamiętać to raz na zawsze.

Combat Mission 2

Mac Abra: Nie wiem, jak mogłem przerobić regularne wojsko polskie na partyzantów - ale mi się udało. Napisałem, że w jedynej „polskiej" misji walczą polscy partyzanci przeciwko SS-manom z Węgier. A to nie partyzanci, tylko nasi wojacy z LWP. Co prawda, w rosyjskich mundurach - ale nasi. W tej misji pojawiają się nawet czołgi T-34/85. A takowych partyzanci na stanie nigdy nie mieli... Kajam się! Musiało mnie zaćmić!

***

Od redakcji: Ci, którzy znaleźli tu własny list - a nie podali adresów! - proszeni są o kontakt z redakcją. Nagroda n iespodzianka czeka. Przed otwarciem pudełka z niespodzianką radzimy spisać testament.

Pająki – cyborgi?

Naukowcy z amerykańskiej agencji kosmicznej NASA opracowali miniaturowe roboty, których konstrukcja wzorowana jest na pająkach. Prototyp robota-pająka opracowano w kalifornijskim Jet Propulsion Laboratory. Urządzenie ma wielkość dłoni. W przyszłości spider-boty znajdą zastosowanie podczas badania powierzchni planet, a być może także komet czy asteroid. Mogą również pomóc w naprawach stacji kosmicznych. Na Ziemi przydadzą się do prac z niebezpiecznymi materiałami. Naukowcy chcieli stworzyć robota, który radziłby sobie w trudnym terenie lepiej od pojazdów kołowych. Inżynier Robert Hogg, szef projektu, powiedział *"Nasz cel to stworzenie małego robota, który mógłby eksplorować teren w różnych warunkach; mówiąc prościej: poradzi sobie zawsze i wszędzie"*. Podobnie jak prawdziwe pająki, robot ma anteny pomagające w rozpoznawaniu przeszkód terenowych. Wyposażono go też w miniaturowe kamery i - jakżeby inaczej - 6 "nóg". W przyszłości powstaną jeszcze mniejsze odmiany spider-bota. NASA przewiduje, że podczas jednej misji mogłoby wspólnie pracować kilkaset takich urządzeń. Na zdjęciu Robert Hogg ze swoim 6-nożnym "dzieckiem".

http://www.jpl.nasa.gov/news/profiles/hogg.cfm

Nowy niebieski

Firma SONICblue zaprezentowała pierwszy na świecie "sieciowy" odtwarzacz DVD - Go-Video D2730. Oprócz standardowych możliwości odtwarzacza DVD, urządzenie może łączyć się z komputerem i prezentować na ekranie telewizora wszelkie treści multimedialne przechowywane na dysku twardym. Go-Video D2730 obsługuje wszystkie standardowe formaty zapisu zdjęć, muzyki i filmów. W odtwarzacz wbudowano kartę PCMCIA Ethernet, opcjonalnie dostępny jest też moduł komunikacji bezprzewodowej PCMCIA 802.11b. Szybkość przesyłania danych jest wystarczająca do obsługi strumieniowego odtwarzania plików MPEG1 i MPEG2, skompresowanych z jakością do 3 Mb/s. Produkt ma prosty w obsłudze interfejs wyświetlany na ekranie telewizora. Do wybierania plików z dysku twardego, podłączonego do Go-Video D2730 komputera, wystarczy pilot. W sprzedaży urządzenie pojawi się w pierwszym kwartale przyszłego roku, a jego cena wyniesie około 250 USD. Nowy produkt SONICblue zdążył już otrzymać tytuł Innowacji Roku 2003 przyznawany przez Stowarzyszenie Elektroniki Użytkowej (CEA).

www.sonicblue.com

iRiver

Pod koniec stycznia koreańska firma iRiver rozpocznie sprzedaż miniaturowego odtwarzacza plików MP3. Wymiary oznaczonego symbolem iFP-195TC urządzenia to zaledwie 31 x 28,5 x 82 mm, waga - tylko 32 g (bez baterii). Odtwarzacz iRiver ma aż 512 MB pamięci flash i może pełnić funkcję dyktafonu i zintegrowano w nim także tuner radiowy. iFP-195TC ma wbudowany wyświetlacz LCD, który pomieści 4 linijki tekstu (obsługuje aż 37 języków). Jedna bateria AA wystarcza na 20 godzin pracy. Z komputerem urządzenie komunikuje się za pośrednictwem portu USB. Cena odtwarzacza iRiver iFP-195TC nie jest jeszcze znana.

www.iriver.com

Mariott bezprzewodowy?

Firma Marriott International poinformowała o udostępnieniu w hotelach własnej sieci bezprzewodowej, szybkiej sieci łączności z Internetem - Wi-Fi. Usługa będzie dostępna w pokojach 400 hoteli sieci Marriott. Firma zarządza obecnie 2 500 hoteli na całym świecie. Dalsze jej plany dotyczą wprowadzenia Wi-Fi do publicznie dostępnych miejsc, takich jak sale konferencyjne itp. Usługa będzie wspierana przez STSN, prywatną firmę specjalizującą się w dostarczaniu bezprzewodowych łącz internetowych, w której Marriott ma udział finansowy. Drugim inwestorem w STNS jest Intel Communications Fund - organizacja stowarzyszona z producentem układów Wi-Fi, czyli firmą Intel, która finansuje wprowadzanie Wi-Fi do hoteli. STSN spodziewa się, że zakończy proces wprowadzania usługi bezprzewodowego dostępu do Internetu, wykorzystując obydwa standardy - 802.11b i szybszy 802.11a, na wiosnę przyszłego roku.

www.mariott.com

Granite Bay

Przedstawiamy Państwu nową płytę główną GNB Max, której sercem jest chipset Intel® E7205 o kodowej nazwie Granite Bay. Płyta GNB Max jest platformą wysoce wydajną i skalowalną, przeznaczoną dla najnowszych procesorów Intel® Pentium® 4, które osadzono na Socket 478. Platforma ta oferuje prędkości pracy 400 oraz 533 MHz – Quad Pumped Bus umożliwia wykorzystanie najnowszych technologii takich jak Hyper-Threading; poza tym obsługuje coraz częściej wymagany i obecnie najszybszy port dla kart graficznych AGP 8x oraz dwukanałową obsługę pamięci PC1600/2100 DDR SDRAM. Szczytowa szybkość oferowana przez podwojony kanał PC2100 to 4.2 GB na sekundę. Północny mostek (MCH) wyposażono w kontroler ICH4 I/O, obsługę USB 2.0 oraz wszystkie inne niezbędne w dzisiejszych czasach elementy. Dzięki zwiększonemu transferowi poprawie i zoptymalizowaniu uległy warunki pracy podczas obróbki plików audio, wideo oraz działanie aplikacji Internetowych. GNB Max wyposażone jest w układ Intel® 82540 10/100/1000 Gigabit LAN, który już dziś pozwoli przygotować się na nadchodzącą erę błyskawicznego dostępu do Sieci. Transmisja jednego biliona bitów na sekundę umożliwia nieprzerwane dostarczanie danych dla wielu wymagających aplikacji graficznych, multimediów i telekomunikacji jednocześnie. Dodatkowo płyta oferuję obsługę FireWire (IEEE1394) - dedykowane użytkownikom na co dzień używającym produktów zgodnych z tym standardem. Kolejna nowość pozwalająca na uzyskanie lepszej wydajności i szybkości to złącza najnowszej technologii - Serial ATA. Ten interfejs nowej generacji pozwala obecnie na przesyłanie danych z prędkością aż 150 MB na sekundę. GNB Max zbudowane jest na bazie płyty formatu ATX i oferuje cztery sloty na pamięć DIMM, które obsługują do 2,0 GB dwukanałowo działających DDR266 SDRAM. Dodatkowe sloty to 5 x PCI oraz 1 x AGP o szybkości 8x. Dla poszukujących funkcji kina domowego w zestawie – opcjonalnie dołączany jest 5.1-kanałowy układ dźwiękowy, umożliwiający oglądanie filmów DVD i uruchamianie najnowszych gier z pełnym komfortem dźwięku surround.

www.msi-polska.pl

80 GB danych

Seagate wprowadziło na rynek nowe dyski twarde dla komputerów osobistych - Barracuda 7200.7 i Barracuda 7200.7 Plus. Dzięki wykorzystaniu zaawansowanej technologii głowic i nośników umożliwiającej zapis 80 GB na jednym talerzu dyski z rodziny Barracuda osiągnęły pojemność do 160 GB. Nowe modele będą produkowane zarówno z interfejsem Serial ATA, jak i ATA. Model Barracuda 7200.7 Plus ma w standardzie 8 MB pamięci cache i pojemność 160 GB lub 120 GB. Barracuda 7200.7 dysponuje 2 MB pamięci cache i pojemnościami 160 GB, 120 GB, 80 GB i 40 GB. Opatentowane przez firmę Seagate silniki SoftSonic(tm) Fluid Dynamic Bearing (FDB) sprawiają, że dyski twarde Barracuda są najcichsze z dostępnych na rynku.

www.seagate.com

Javy wcielenie następne

Partnerzy firmy Sun poinformowali o zakończeniu prac nad nową wersją oprogramowania Java przeznaczonego dla telefonów komórkowych. Okazuje się, że zgodnie z oczekiwaniami nowa Java nazwana Mobile Information Device Platform 2.0 nie tylko umożliwi łatwiejsze programowanie telefonów czy zapewni ciekawsze gry, ale będzie także źródłem dodatkowych dochodów dla operatorów telefonii komórkowej. Niektórzy specjaliści przewidują, że zwiększone zapotrzebowanie na pamięć i związana z tym wyższa cena telefonów z nową Javą mogą ograniczyć adopcję oprogramowania. Najnowsza wersja Javy będzie zajmować około 100 kB więcej pamięci niż jej poprzedniczka. Dla telefonów komórkowych to ogromna różnica. Może się okazać, że brak wolnej pamięci spowoduje, iż niektóre modele "komórek" nie będą wyposażane w MIDP 2.0. Mimo to przedstawiciele Suna są pełni optymizmu i spodziewają się szybkiego zaadoptowania MIDP 2.0 przez głównych producentów telefonów komórkowych, m.in. Nokię, Motorolę, Siemensa, Sony-Ericssona i Samsunga. *"Oczekujemy, że od 30 do 50 producentów telefonów wprowadzi MIDP 2.0 do swoich modeli w ciągu najbliższych sześciu-dziewięciu miesięcy"* - to opinia Nicolisa Loraina, dyrektora Suna ds. oprogramowania Java 2 Micro Edition. *"Spodziewamy się, że pierwsze ogólnodostępne telefony wyposażone w nową Javę pojawią się w lecie przyszłego roku"*. Zelos Group szacuje, że do 2007 r. na rynku znajdzie się 450 mln telefonów komórkowych wyposażonych w oprogramowanie Java. Trzy czwarte tej liczby będą stanowić telefony sprzedane do końca tego roku. Inne oprogramowanie, takie jak specjalna wersja Microsoft Windows czy BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) firmy Qualcomm, raczej nie liczą się w rywalizacji.

www.sun.com

Złoto Solteka

Tydzień temu firma Soltek zapowiedziała wypuszczenie na rynek nowej serii "złotych płyt głównych", a w czwartek poinformowano, że urządzenia te są już w sprzedaży. Nie podano informacji o cenie nowych płyt. Poprzednia wersja specjalnych złotych płyt Golden Flame dostępna była tylko w limitowanej serii. Jednak, jak się okazuje, elementem najsilniej przyciągającym uwagę do nowej płyty Solteka jest żółty kolor laminatu. Płyta zgodna ze standardem ATX przeznaczona jest pod wszystkie procesory z Socket A - Athlon XP/Athlon/Duron z 200, 266 lub 333 MHz szyną FSB. Na płycie znajduje się graficzny chipset nVidii - nForce2 SPP. W trzech gniazdach DIMM można zainstalować pamięci: PC2100 i PC2700 lub DDR400, o łącznej pojemności 1 GB. Na płycie znajduje się 5 gniazd PCI, port AGP 8x i 6 portów USB 2.0. Wbudowany 2-kanałowy kontroler ATA-33/66/100/133 Promise udostępnia dwa porty szeregowe Serial ATA-150 i jeden równoległy ATA-33/66/100/133. Płytę wyposażono też w zintegrowany 6-kanałowy moduł dźwiękowy AC´97 z obsługą SPDIF oraz liczne funkcje overclockingu, jak np. FSB Setting, Vcore Setting, AGP Voltage, DIMM Voltage i Multiplier Setting.

www.soltek.com.tw

DVD poprzez sieć

Ukończone zostały prace nad specyfikacją nowej technologii kompresji, która zapewni strumieniowe przesyłanie plików wideo o jakości DVD przez Internet. W trakcie próbnych transmisji filmów w Internecie kodek zapewnił przepustowość ponad 1 mbps, wskazując tym samym kierunek rozwoju w tej dziedzinie. Nowa metoda kompresji wydziela z plików wideo zbędne informacje, co powoduje zmniejszenie ilości danych koniecznych do przesłania przez Sieć. Niestety ogólnie oczekiwany standard Recommendation H.264, zadebiutuje na masowym rynku dopiero w marcu przyszłego roku, o trzy miesiące później niż pierwotnie zapowiadano. Nowy kodek opracowała grupa Joint Video Team, którą stanowią ludzie związani z Video Coding Experts Group i Moving Pictures Experts Group. Inną nazwą, pod jaką znany jest kodek, jest ISO/IEC 14496 10 Advanced Video Coding. JVT zapewnia, że zakończy proces formalnej rejestracji kodeka do 17 marca. *"Zakończenie prac nad specyfikacją kodeka jest dziejowym osiągnięciem w próbach udostępnienia masowego standardu transmisji wideo przez Internet"* - powiedział Gary Sullivan, dyrektor JVT i Video Coding Experts Group. *"Kodek powstał w rekordowym czasie, umożliwiając tym samym jego adaptację już w 2003 r"*.

http://www.itu.int/ITU-T/studygroups/com16/jvt/

VIA Envy

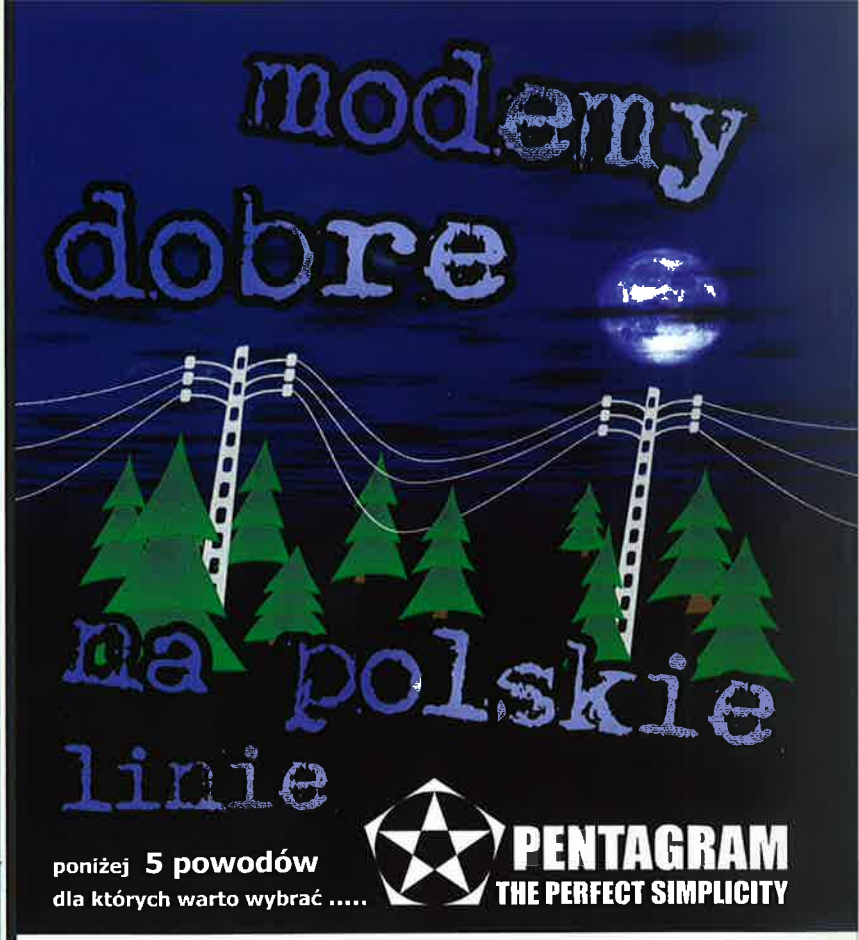
Firma VIA Technologies przedstawiła VIA Envy24PT, wysoce wydajny kontroler audio obsługujący 8 kanałów i zarazem wyznaczający nowy poziom jakości dźwięku płyty głównej oraz rynku tanich kart muzycznych. Przez ostatnie dwa lata VIA rozwijała high-endowe rozwiązania audio, aby sprostać rosnącemu popytowi na coraz bardziej multimedialne komputery. VIA Envy24PT jest najnowszym produktem linii kontrolerów audio VIA Envy, który jest 24-bitowy i samplu-

je 96 kHz. VIA Envy24PT oferuje 8 kanałów i może obsłużyć najnowsze ścieżki dźwiękowe DVD-Video Dolby Digital EX® oraz DTS ES®, które wykorzystują zaawansowane efekty przestrzenne, jak również 4 równocześnie odtwarzane kanały. Podobnie jak wszystkie kontrolery Envy24, VIA Envy24PT zaprojektowano w taki sposób, aby odtwarzał dźwięk tak czysto i wyraźnie, jak tylko jest to możliwe, z dokładnością do bitu. Dzięki elastycznej architekturze VIA Envy24PT oferuje szerokie spektrum połączeń z różnymi urządzeniami. Dla rynku płyt głównych VIA Envy24PT, w połączeniu z kodekiem AC'97 - np. z VIA VT1616, umożliwia implementację 8, 6, 4, a nawet 2 kanałów audio, co zapewnia doskonałą równowagę między analogowymi a cyfrowymi połączeniami. Patrząc z drugiej strony, VIA Envy24PT może być łączony z profesjonalnymi ADC i DAC, co daje w rezultacie 2-kanałowe, 24/96 rozwiązanie. VIA rozwinęła szerokie spektrum chipsetów audio, w tym najwyższej jakości VIA Envy24 i Envy24HT używane przez niektórych czołowych producentów kart dźwiękowych do różnorodnych profesjonalnych zastosowań. VIA również oferuje szereg kodeków audio AC'97 takich jak wysoce wydajny VIA VT1616 - 6-kanałowy kodek audio gwarantujący dźwięk wysokiej jakości kina domowego, a stosowany w płytach głównych i kartach dźwiękowych.

www.via.com.tw/en/multimedia/envy24pt.jsp

DLA... (ciebie)

VC Professional, lider w dziedzinie elektronicznych technologii projekcyjnych, opracowało nowy model projektora multimedialnego o symbolu DLA-SX 21. Urządzenie, charakteryzujące się bardzo wysoką rozdzielczością natywną (SXGA PLUS – 1400 x 1050 pikseli), trafi na nasz rynek za pośrednictwem firmy AVC. Projektor



poniżej **5 powodów**
dla których warto wybrać .....

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

1. Większa odporność na przepięcia i gwarancja stabilnej pracy - dzięki zabezpieczeniom, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje

nowa seria modemów PENTAGRAM, poznasz ją po kolorowym laminacie

Najnowsza seria faksmodemów PENTAGRAM jest jeszcze lepiej dostosowana do polskich realiów. W procesie adaptacji szczególną uwagę zwróciliśmy na odporność modemów na skoki napięcia. Z powodu przepięć na linii telefonicznej cierpią nie tylko użytkownicy nadal często spotykanych archaicznych linii napowietrznych, ale także abonenci nowoczesnych central telefonicznych. Aby zapobiec tym problemom, PENTAGRAM jest wyjątkowo dobrze chroniony przed uszkodzeniem wyposażono go w tor analogowy o zwiększonej odporności i specjalne, dodatkowe elementy, nie stosowane w standardowych wersjach modemów, przeznaczonych na inne kraje. Wszystko to gwarantuje prawie zerową awaryjność i stabilną pracę.

2. WWWiedza w pigułce w komplecie z każdym PENTAGRAM-em

Każdy PENTAGRAM wyposażony jest, oprócz polskiej instrukcji obsługi, w dodatkowe materiały, niezwykle pomocne zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym użytkownikom. Poradnik "@bc Internetu" wprowadza w świat nieprzebranych zasobów Sieci, pomaga skonfigurować połączenie i pocztę, "Internet to nie wszystko" uczy, jak wykorzystać faksmodem do komunikacji faksowej i bezpośrednich połączeń modem-modem.

3. Pełna gwarancja z bezpłatnym serwisem S.O.S.

Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancją PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi". W przypadku awarii sprzętu nie trzeba nawet ruszać się z domu! Wystarczy konsultacja z działem Pomocy Technicznej i (w razie potrzeby) wezwanie na miejsce kuriera, który sprzęt odbierze, a następnie dostarczy z powrotem naprawiony lub wymieniony na nowy.

4. Doskonała jakość i wydajność potwierdzona testami i zadowoleniem setek tysięcy użytkowników

Modemy PENTAGRAM wielokrotnie zdobywały uznanie nie tylko specjalistów - czytelnicy magazynu CHIP wybrali modem tej marki Poduktem Roku 2001.

5. Super ceny !!!

MMV
Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów PENTAGRAM:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28

Więcej informacji:
tel. (0-22) **338 9000**

DLA-SX 21 wyposażony jest w trzy matryce DILA o wielkości 0,7 cala. Dzięki strumieniowi światła o mocy 1500 Ansi-lumenów prezentacja może się odbywać nawet w bardzo jasnym pomieszczeniu. Najwyższą jakość obrazu gwarantuje kontrast o współczynniku 800:1, a tryb sRGB zapewnia optymalną reprodukcję kolorów. Projektor jest kompatybilny z szeroką gamą urządzeń cyfrowych i analogowych w formatach 720p, 1080, 180p i HDTV. Posiada także cyfrową redukcję trapezu ± 30 stopni w pionie i ± 10 stopni w poziomie, elektroniczną funkcję podnoszenia i opuszczania obrazu (DIGITAL SHIFT), cyfrowy zoom i wiele innych funkcji przydatnych podczas prowadzenia prezentacji na najwyższym poziomie. Na uwagę zasługują nie tylko doskonałe parametry techniczne JVC DLA-SX 21, ale też żywotność lampy, która wynosi 2000 godzin. Wymiary 298 x 124 x 360 mm i waga 5,5 kg czynią z nowego produktu JVC Professional sprzęt prawdziwie przenośny. Tym samym DLA SX-21 jest wszechstronnym urządzeniem wychodzącym naprzeciw oczekiwaniom najbardziej wymagających użytkowników profesjonalnych oraz entuzjastów kina domowego.

www.avc.com.pl

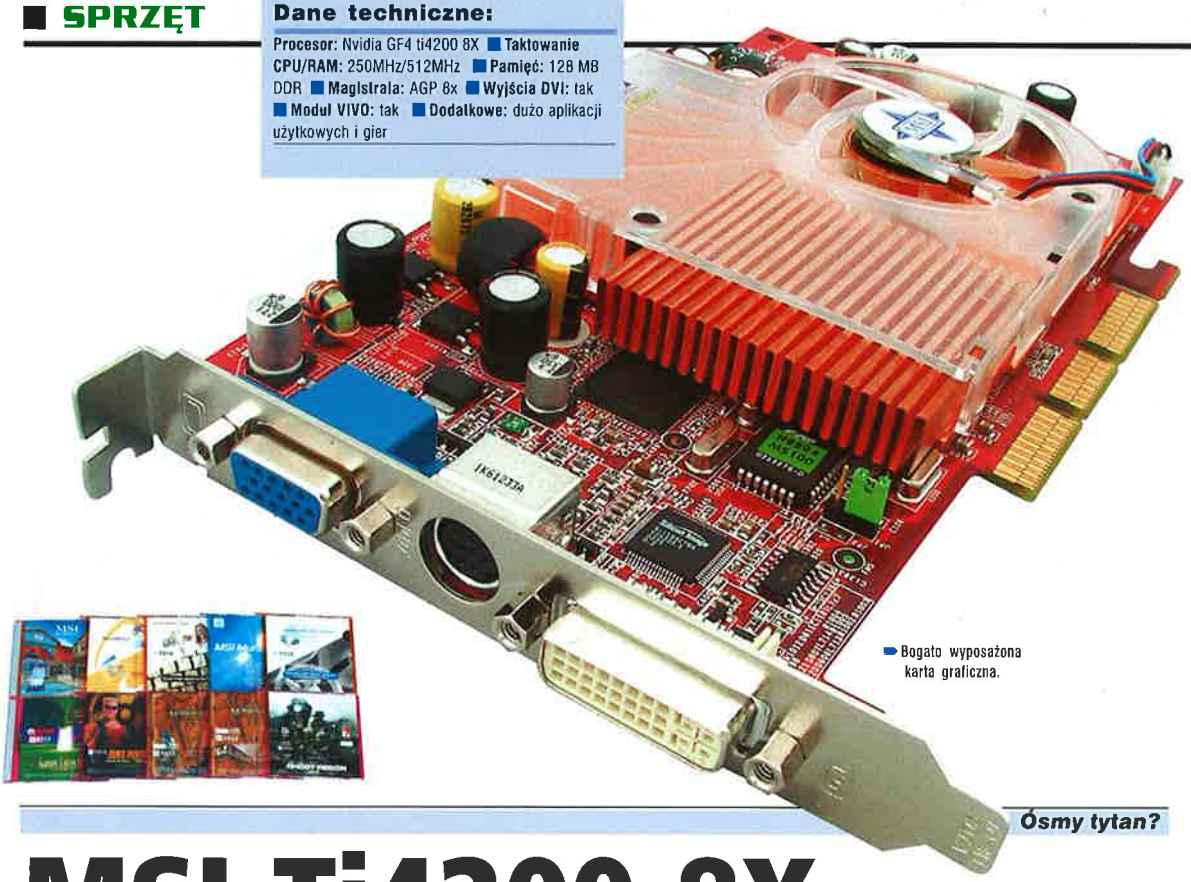
TEAC Presents!

Jeszcze przed świętami w ofercie AB znalazły się nowe napędy firmy Teac: nagrywarka DVD DV-W50E oraz nagrywarka CD-RW CD-W522E.

DV-W50E
Prędkość zapisu: DVD-R 4x, DVD-RW 2x, CD-R 16x, CD-RW 8x
Interfejs: ATAPI/IDE
Bufor: 2 MB
Czas dostępu: DVD-ROM 120 ms, CD-ROM 100 ms
MTBF: 60 000 godzin
Tryby odczytu:
DVD: DVD-ROM + DVD Video, DVD-R, DVD-RW
CD: CD-ROM, CD-ROM XA, CD-DA (Audio CD), Video CD, Photo CD, CD-EXTRA, CD Plus, CD-Text, Hybrid-CD, CD-R, CD-RW
Możliwość montażu w poziomie i w pionie
Wymiary: 148 x 42,3 x 197,7 mm
Oprogramowanie do edycji wideo: Pinnacle Studio 8

CD-W522E
Prędkość zapisu: CD-R 52x, CD-RW 24x; odczytu 52x
Interfejs: ATAPI/IDE
Bufor: 2 MB
Czas dostępu: 100 ms
System ochrony zapisu: Write Proof

Dane techniczne:
Procesor: Nvidia GF4 ti4200 8X ■ **Taktowanie CPU/RAM:** 250MHz/512MHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 8x ■ **Wyjścia DVI:** tak ■ **Moduł VIVO:** tak ■ **Dodatkowe:** dużo aplikacji użytkowych i gier



Bogato wyposażona karta graficzna.

Ósmy tytan?

MSI Ti4200 8X

■ **Maciej Lewczuk**

Nowe układy produkowane przez Nvidię znajdują zastosowanie w coraz większej liczbie kart graficznych różnych producentów. Nam, redaktorom technicznym, pozostaje przetestowanie większości nowych konstrukcji i przedstawienie czytelnikom oceny tych produktów, wysnutej na podstawie doświadczeń z innymi urządzeniami i na bazie testów porównawczych.

Podobnie rzecz się ma z najnowszym produktem MSI, a chodzi o kartę graficzną MSI, której „sercem" jest kość Nvidia Ti4200 8X, pozwalająca na wykorzystanie magistrali AGP w trybie 8x. Dodatkowo zamontowano 128 megabajtów pamięci DDR, a pracuje ona z nominalnym taktowaniem wynoszącym 512 MHz; z kolei procesor taktowany jest zegarem 250 MHz.

Karta zainstalowała się bez problemów, a i testy udało się przeprowadzić sprawnie. Sprawdziłem działanie konstrukcji MSI przy włączonym trybie AGP 4x, jak i 8x. I niestety muszę przyznać, że różnice w wynikach można przyrównać do błędu statystycznego - po prostu wzrost wydajności niemal się nie objawił, a wyniki bywały wyższe maksymalnie o 1-3 procent.

Firma Nazwa Pamięci		MSI Ti4200 8X 128 MB DDR	HIS Radeon 9700 PRO 128 MB DDR	HIS Radeon 9000 PRO 64 MB DDR	Matrox Parhelia 512 Hynix
Codecrealures Official score		1825	2950	983	1356
Commanche 4 Demo 1600x1200 32bit	FPS	31,76	31,38	22,55	18,46
Unreal Tournament 2003 1600x1200 32 bit Flyby/Boot Match	FPS/FPS	61/36	107/40	x	x
Quake III Arena Fastest HQ 1024X768 HQ 1600X1200	FPS FPS FPS	186,9 166,2 114,5	191,8 169,2 156,5	193,2 152 73,6	128,1 105,7 64,2
3D Mark 2000 v. 1.1 Default Benchmark 32bit	3DMarks	10135	10272	8262	7039
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	3DMarks	8961	10877	6802	6549

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

Lepiej wypadło podkręcanie zegarów pamięci i GPU, gdyż wartości te zostały podniesione do poziomu – odpowiednio: 581 MHz i 290 MHz. Oczywiście możliwe było uzyskanie lepszych wyników, jednak przy wyższych częstotliwościach i dłuższych testach ujawniły się niepożądane efekty (artefakty na ekranie). Po podkręceniu wyniki niektórych testów podskoczyły nawet o dwadzieścia procent.

Ciekawostką jest tu opcja amatorskiej obróbki filmów - kartę bowiem wyposażono w moduł VIVO pozwalający zarówno na wyprowadzenie sygnału wideo na ekran telewizora lub nagranie go na magnetowidzie, a także przechwycenie strumienia wideo i zapisanie go w postaci cyfrowej na dysku twardym.

Przedstawiciele firmy MSI, którzy przybyli do nas z Taiwanu kilkanaście tygodni temu, poinformowali, że w opracowywaniu nowych produktów stawiają na użyteczność, jakość oraz bogate wyposażenie. Tym razem - prócz karty oraz kompletu niezbędnych przejściówek i przewodów - otrzymujemy masę oprogramowania pozwalającego poznać i wykorzystać możliwości karty. Aplikacjami tymi są pakiet narzędzi MSI (spotykany także z płytami głównymi), PC-Cillin (program antywirusowy), InterVideo WinProducer i WinCoder (obróbka strumienia wideo, a także kompresja do MPEG-2), InterVideo WinDVD 5.1 (oglądanie filmów z DVD), Virtual Drive i RestoreIt Professional (tworzenie wirtualnych napędów i tworzenie kopii zapasowych danych z dysku twardego). Graczy powinny zaciekawić tytuły Tom Clancy's Ghost Recon oraz Morrowind i Duke Nukem: Manhattan Project.

MSI Ti4200 8X to doskonały produkt, choć już nie tak rewelacyjny jak niedawno opisywana karta MSI MX 440 VTD 8X. Jeśli jednak potrzeba większej wydajności, warto wziąć pod uwagę powyżej opisaną konstrukcję.

MSI Ti4200 8X

Cena: **959 zł*** ■ Dostarczył: **Microstar International**
Dystrybutorzy:
INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088
Centrala ACTION, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

Sporo oprogramowania
niemal niezauważalna różnica pomiędzy pracą na AGP 4x i 8x

Internet: **www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Rozdzielczość: 600 x 1200 dpi (19200 dpi interpolowana) ■ **Głębia koloru:** 48 bitów ■ **Układ optyczny:** Advanced CIS ■ **Obszar skanowania:** A4 (216 mm x 297 mm) ■ **Podłączenie:** USB ■ **Gwarancja:** 24 m door-to-door

Małe, zgrabne, lekkie urządzenie.

Taki płaski, a skanuje

Plustek OpticSlim 1200

■ Sector

Skaner jako najprostsze narzędzie do przenoszenia ulubionych fotografii czy ważnych dokumentów do komputera spotkać można w domowym zaciszu tak samo często jak drukarki czy modemy. Nie jest to już tylko i wyłącznie drogi oraz bezużyteczny gadżet, lecz sprawdzone i szybkie urządzenie do przenoszenia „papierowych" informacji do formy elektronicznej.

Do redakcji dotarł skaner Plusteka o nazwie OpticSlim 1200. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to jego grubość. Płaski jak karta idealnie nadaje się do wystroju biura, gdzie jako monitor pracuje panel LCD. :) Urządzenie wyposażono w układ optyczny Advanced CIS (ACIS), który umożliwia uzyskanie rozdzielczości optycznej 600 x 1200 dpi z głębią kolorów 48 bitów na punkt z możliwością interpolowania do 19200 dpi. Dzięki zastosowaniu specjalnego programu umiejscowione w przednim panelu przyciski (Copy, OCR, Email, Scan, Cutom) umożliwiają odpowiednio np. bezpośrednie skanowanie i drukowanie na zainstalowanej drukarce czy chociażby rozpoznawanie tekstu programem OCR. Imponująco natomiast prezentuje się ilość dostarczonego dodatkowo oprogramowania. Znajdziemy tu między innymi CorelDraw 9 Essentials, OCR FinreReader 5.0 Sprint PL, który - tak nawiasem mówiąc - jest najlepszym programem do skanowania tekstu, na jakim mogłem pracować, oraz cały pakiet programów Presto. Urządzenie podłączane jest przez port USB i nie wymaga dodatkowego zasilania, lecz tutaj byłem nieco zdegustowany umiejscowieniem samego portu. Wyprowadzenie USB zostało wmontowane z przodu skanera, a nie tak jak to standardowo bywa - z tyłu, przez co „kompozycja" na biurku zostaje zaburzona przez przewód sterczący z prawej strony skanera.

Biorąc pod uwagę cenę oraz możliwości i wygląd - urządzenie to jest warte naszego zainteresowania. Dodatkowy atut to oprogramowanie, którego jest ogromna ilość i co ważniejsze, są to programy wysokiej klasy.

CBA

Plustek OpticSlim 1200

Cena: **399 zł*** ■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

wygląd ■ bogaty pakiet oprogramowania ■ niepotrzebny dodatkowy zasilacz ■ umiejscowienie portu USB

Internet: **www.mmv.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GeForce4 PowerPack!
Ultra/650-8X XP

GOLDEN SAMPLE

AGP 8x - jeszcze wydajniej !

- procesor: **GeForce4 Ti4200-8X**
- magistrala: **AGP 8x**
- pamięć: **128 MB 3.6ns DDR**
- taktowanie:
  - rdzeń: **270 MHz**
  - pamięć: **540 MHz**
- **ultra-wydajne chłodzenie !**
  - procesora: **radiator + wentylator**
  - pamięci: **obustronne radiatory**

dodatkowe wejścia / wyjścia:
- **DVI** (wyjście dla monitora LCD)
- **TV-out** (wyjście dla telewizora)
- **VIVO** (moduł wejścia / wyjścia wideo)

doskonałe oprogramowanie:
- **WinCinema:**
  WinDVD 4.0 PL, WinProducer 3, WinRip 2
- **gra "Serious Sam"**
- **GAINWARD POWER CD:**
  EXPERTool Plus, E-Color 3Deep, DirectX 8.1

Zadzwoń... tel. (22) 338 9000

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

CERTIFIED NVIDIA

GAINWARD - po prostu szybszy

GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzuje najwyższa jakość i trwałość, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

"Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.

GOLDEN SAMPLE

Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD

MV MULTIMEDIA VISION

ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
http://www.gainward.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów.

Tryby zapisu: Disk-at-Once, Track-at-Once, Multisession, Session-at-Once, Packet Writing
Tryby odczytu: Audio CD, CD-ROM/XA, Video CD, CD-1, CD-Extra, CD-Text, Mixed Mode CD-ROM, CD-MRW, DVCD
Obsługa Mount Rainier
MTBF 100 000 godzin
Wymiary: 149 x 41,5 x 197,5 mm
Waga: 0,997 kg

www.ab.pl

Nowy wiatrak

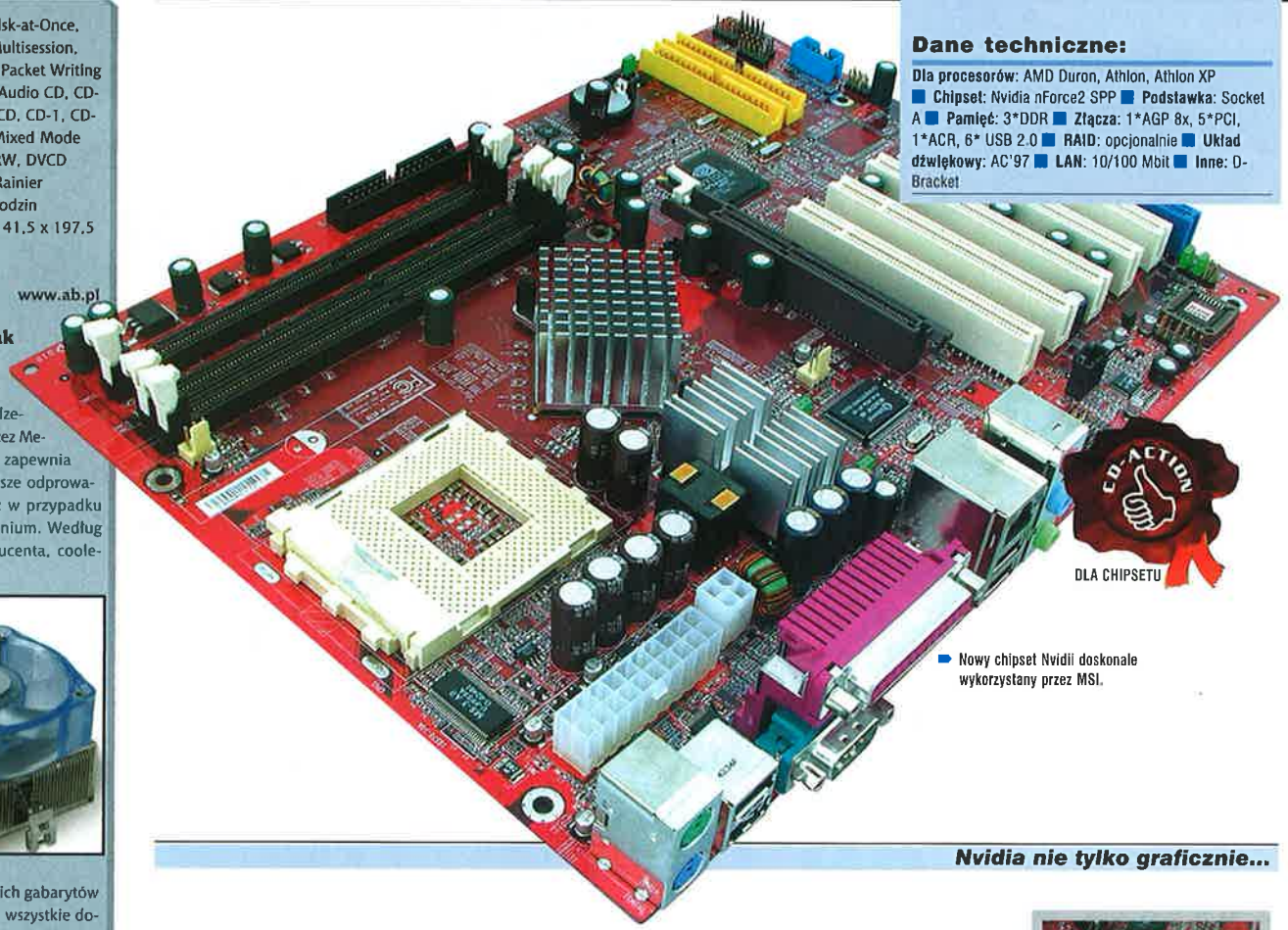
Srebrem pokryto wentylator Tracer TRW-237 – urządzenie oferowane przez Megabajt. Srebro zapewnia jeszcze wydajniejsze odprowadzenie ciepła niż w przypadku miedzi czy aluminium. Według zapewnień producenta, coolerek ten - niewielkich gabarytów - potrafi obsłużyć wszystkie dostępne na rynku procesory AMD Socket 462 i Intel Celeron Socket 370. Jest to ciekawa alternatywa dla szybkich wentylatorów z olbrzymimi radiatorami, zwłaszcza że sugerowana cena detaliczna srebrnego Tracera wynosi około 59 zł.

www.tracer.pl

A4Tech walczy o rynek

A4Tech Navigator OPTIMA X'Comfort z myszką Opto Radio 418 czy jak to określa producent - „rewolucyjna idea", polegająca na przeniesieniu klawiatury numerycznej na lewą stronę, okaże się strzałem w 10-tkę? Rozwiązanie takie umożliwia jednoczesne wprowadzanie danych na klawiaturze i posługiwanie się myszą. Ten prosty zabieg zdecydowanie przyspiesza i ułatwia pracę. Dodatkowo ułożenie klawiatury Fast4Work w stosunku do monitora staje się idealnie centralne, co gwarantuje zachowanie poprawnej sylwetki ciała, bez niebezpiecznego skrzywienia kręgosłupa. Układ klawiszy – X'Comfort, to unikalny patent firmy A4Tech: układ klawiszy w kształcie litery X gwarantuje prawidłowe i ergonomiczne ułożenie dłoni na klawiaturze. Koniec ze zmęczonymi nadgarstkami i bólem ramion w wyniku długiej pracy. Dzięki optymalnemu układowi klawiszy twoje dłonie w sposób naturalny układają się na klawiaturze, a to pozwala pracować dłużej i efektywniej bez odczuwania jakichś dolegliwości.

Dane techniczne:
Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ **Chipset:** Nvidia nForce2 SPP ■ **Podstawka:** Socket A ■ **Pamięć:** 3*DDR ■ **Złącza:** 1*AGP 8x, 5*PCI, 1*ACR, 6* USB 2.0 ■ **RAID:** opcjonalnie ■ **Układ dźwiękowy:** AC'97 ■ **LAN:** 10/100 Mbit ■ **Inne:** O-Bracket



DLA CHIPSETU

Nowy chipset Nvidii doskonale wykorzystany przez MSI.

Nvidia nie tylko graficznie...

MSI K7N2

■ **Maciej Lewczuk**

Nowe chipsety pojawiają się nieustannie, a na ich bazie projektowane są płyty główne oferujące coraz to nowe funkcje, podnoszące komfort pracy użytkownika, wydajność systemu czy po prostu pozwalające obsłużyć najnowsze procesory oraz inne akcesoria, takie jak karty graficzne, dyski twarde czy pamięci.

Nvidia zaproponowała firmom produkującym płyty główne drugie wcielenie opracowanego przez siebie chipsetu, który kryje się pod nazwą nForce 2. Jest to rozwinięcie doskonałego urządzenia, które w większości testów okazało się szybsze od konkurencyjnych rozwiązań. Tym razem dodano opcje pracy magistrali AGP w trybie 8x, obsługę procesorów wymagających magistrali 166 MHz oraz pamięci w trybie Dual Channel. Dwie pierwsze właściwości są takie, jakie oferują także najnowsze chipsety VIA oraz SIS. Jeśli zaś chodzi o nowy tryb pracy pamięci - warto poświęcić temu parę zdań.

Tryb Dual Channel pozwala na wyciśnięcie dodatkowych pokładów wydajności z zestawu komputerowego, lecz możliwe jest to jedynie w przypadku, gdy dysponujemy dwoma modułami pamięci DDR. Co ciekawe, nie muszą to być jakieś specjalne kości, lecz zwykłe układy. Znaczenie ma także ich obsadzenie w płycie głównej, gdyż tylko dwa złącza zapewniają możliwość skorzystania z dodatkowej opcji. Tryb ten pozwala na dużo szybszy dostęp do pamięci, jej adresowanie i transfer danych, dzięki czemu niejednokrotnie uzyskuje się znacznie wyższą wydajność. I jest to zauważalne, gdyż podczas testów okazywało się, że po zastosowaniu Dual Channel wyniki podnosiły się od 5-15 procent, co często może mieć decydujące znaczenie przy tworzeniu systemu, który zorientowany będzie na obróbkę dużej ilości danych. Mniejszy przyrost mocy daje się zauważyć w przypadku gier, które obciążają przede wszystkim kartę graficzną, lecz te, gdzie sztuczna inteligencja przeciwników oraz interakcje z otoczeniem odgrywają sporą rolę, różnica jest już spora. Podobnie rzecz się ma z aplikacjami renderującymi skomplikowane sceny (Light Wave, 3DStudio MAX), w przypadku których szybkość procesora i dostęp do pamięci mają zasadnicze znaczenie.

Wersja płyty, jaką otrzymaliśmy do testów, różni się od podstawowej jedynie dołożoną obsługą sieci LAN (10/100 Mbit), co nie jest niczym nadzwyczajnym, zważywszy na fakt, że u konkurencji spotykamy wersje 1000 Mbit. Kontroler Serial ATA jest opcją, tak jak obsługa Fire Wire oraz generowanie dźwięku 5.1, a także drugi kontroler LAN.

Mankamentem jest umieszczenie sporych kondensatorów w bezpośrednim sąsiedztwie podstawki procesora, co może skutecznie utrudnić montaż mocnych zestawów chłodzących procesor.

Opcje BIOS-u pozwalają na doskonałą kontrolę parametrów pracy pamięci i procesora, a także na dość zaawansowany overclocking.

Jeśli mam być szczery, nForce 2 to chipset, który może wytyczyć nowe kierunki w tworzeniu systemów pod procesory AMD, a także stać się bardzo ciekawą alternatywą dla konkurencyjnych urządzeń. Za innowacyjną technologię Dual Channel, zwaną także DualDDR, chipset ten otrzymuje rekomendację CD-Action.

MSI G4Ti4600-VTD

Cena: MSI K7N2-L - **509 zł** (z LAN-em), MSI K7N2G - **659 zł*** ■ **Microstar International, Dystrybutorzy: INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88, **Centrala ACTION**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

👍 doskonała wydajność ■ tryb Dual Channel podnosi wydajność nawet o 15 %
👎 brak złącza Fire Wire oraz Serial ATA

Internet: **www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Długość przewodu: 1,5 m ■ **Szybkość:** do 115,2 kbit/s ■ **Sterowniki:** każdy system Microsoft (prócz Win'95) ■ **Dodatkowe:** zaślepka ze złączem (w wersji ze śledziem)

Port irDA ucieszy posiadaczy telefonów komórkowych, bowiem umożliwia on komunikację z innymi urządzeniami. To samo dotyczy właścicieli laptopów.

Mały czerwony port?

Magurex irDA

■ **Maciej Lewczuk**

Czy dysponujecie telefonem komórkowym, który ma możliwość komunikowania się poprzez port podczerwieni (irDA)? A może palmtop lub laptop - i chcielibyście, drodzy czytelnicy, zsynchronizować dane z komputerem domowym? W tym celu nie musicie kupować drogich przewodów i instalować specjalnego oprogramowania.

Możliwość współpracy z wymienionymi wcześniej urządzeniami zapewnia dołączony do komputera port irDA, dzięki któremu dane - za pomocą podczerwieni - płyną z jednego urządzenia do drugiego. W niektórych sklepach można kupić interfejsy podłączane do wbudowanych w płyty główne portów, lecz ich cena dość skutecznie odstrasza potencjalnych nabywców. Polak jednak potrafi i okazało się, że są w naszym kraju firmy produkujące estetyczne i poprawnie działające porty irDA. Jedną z nich jest Magurex - oferuje ona kilka wersji tego typu urządzeń. Standardowa konstrukcja to moduł zawierający odpowiedni nadajnik i odbiornik oraz przewód zakończony płaską wtyczką, która umożliwia podłączenie jej bezpośrednio do płyty głównej. Niestety producenci w różnych miejscach rozmieścili wyjścia (piny) do tego typu urządzeń, dlatego też niekiedy trzeba będzie się trochę „pomęczyć" i dopasować wyjścia do wejść na płycie - a ułatwia to opis na instrukcji złącza oraz płyty głównej.

W wersji ze „śledziem" do płyty podłączamy przewód od zaślepki, a do niej - poprzez port PS/2 - przewód zakończony modułem irDA.

Po podłączeniu i skonfigurowaniu BIOS-u płyty głównej całość została rozpoznana przez system i oprogramowanie dołączone do telefonu pozwoliło na wszelkie operacje na danych, a synchronizacja z laptopem nie sprawiła najmniejszych problemów.

Przewód irDA jest doskonałą alternatywą przede wszystkim dla posiadaczy telefonów komórkowych, gdyż eliminuje konieczność zakupu przewodów połączeniowych do konkretnego modelu (port ten mają różne marki i modele). Polecam.

Magurex irDA

Cena: **75 zł** (wersja podstawowa), **85 zł** (wersja ze „śledziem")* ■ Dostarczył: **MAGUREX**, ul. Mickiewicza 45, 05-820 Piastów, tel./faks (0 22)723 75 05

prosta konstrukcja ■ przystępna cena

przy niektórych płytach głównych istnieje konieczność ręcznej modyfikacji złączy

Internet: **www.magurex.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Do skanowania podchodzimy

negatywnie ...

pozytywnie zresztą też ...

i refleksyjnie

i wielowymiarowo

Multi-Moduł

OpticPro ST24

Plustek OpticPro ST skanuje

negatywy...

materiały, w których kolory właściwe zastąpione zostały barwami "odwróconymi" (przeciwstawnymi lub dopełniającymi), np. film fotograficzny 35mm

pozytywy zresztą też...

obiekty o barwach zgodnych z rzeczywistymi kolorami obiektu skanowanego lub fotografowanego; pozytyw na podłożu przezroczystym (np. slajd) to diapozytyw

i materiały refleksyjne

popularne określenie materiałów, przy skanowaniu których skaner bada refleks, czyli odbicie światła od obiektu; praktycznie jest to wszystko oprócz slajdów, negatywów i innego rodzaju klisz

i obiekty trójwymiarowe

zdolność skupiająca układu optycznego CCD w skanerach Plustek jest na tyle duża, że pozwala uzyskać wyraziste, szczegółowe obrazy nawet w przypadku, gdy obiekt znajduje się w pewnej odległości od powierzchni szyby skanera; pozwala to skanować nawet obiekty trójwymiarowe

ECONO CHIP TIP 11/2002

OpticPro ST12

Modele ST12 (o rozdzielczości optycznej 600x1200 dpi) i ST24 (1200x2400 dpi) wykorzystują nowatorski, chroniony patentem Multi-Moduł do skanowania 4 negatywów 35mm, 3 slajdów 24x36 mm lub jednego średnioformatowego (60x60 lub 60x90 mm). Głębia koloru serii ST to 48 bit/piksel, a rozdzielczość interpolowana wynosi 19200 dpi. Przedni panel wyposażono w 5 Przycisków Szybkiego Dostępu - *Copy, OCR, Power Save, E-Mail* oraz *Custom* (programowalny). W zestawie bogate oprogramowanie Plustek PowerPack: m.in. Corel 9 Essentials (najlepsze narzędzia graficzne) oraz doskonały program OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja). Obydwa modele objęte są 2-letnią gwarancją Plustek S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt, Serwis Odsyła Sprzęt) z darmowym serwisem "od drzwi do drzwi".

Plustek *The Ultimate In Office Imaging*

Nr 1 w Polsce!

MULTIMEDIA VISION

Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów Plustek:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (0-22) 338 9000
www.plustek.pl

Klawiatura
21 dodatkowych klawiszy funkcyjnych
dodatkowa rolka do scrollowania ekranu
klawisz Office – umożliwia korzystanie ze skrótów klawiszowych w środowisku Windows®
podkładka pod nadgarstki (w standardzie)
oprogramowanie iKeyWorks po polsku

Mysz
technologia radiowo–optyczna
wysoka jakość pracy – 800 dpi
moduł oszczędzania energii
rolka i 3 przyciski
oprogramowanie iWheelWork Lite po polsku
złącza PS/2, wspólny odbiornik łączności radiowej

www.a4tech.pl

Skanery dla zawodowców

Oferta AB, autoryzowanego dystrybutora firmy Minolta, jest stopniowo poszerzana o nowe produkty. Po drukarkach laserowych, cyfrowych aparatach fotograficznych, kopiarkach dołączyły do nich wysokiej klasy skanery do filmów.

Minolta Dimage Scan Dual II
Maksymalna rozdzielczość optyczna 2820 dpi
12-bitowe przetwarzanie obrazu
Złącze USB
Skanowanie filmów 35 mm i APS (opcja)
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 1430 zł + VAT

Minolta Dimage Scan Elite II
Maksymalna rozdzielczość optyczna 2820 dpi
16-bitowe przetwarzanie obrazu i szeroki zakres gęstości 4.8 D
Automatyczna korekta obrazu dzięki technologii Digital ICE
Skanowanie filmów 35 mm i APS (opcja)
Złącza: FireWire (IEEE 1394) i USB
Skanowanie wielopróbkowe
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 3277 zł + VAT

Minolta Dimage Scan Multi Pro
Maksymalna rozdzielczość optyczna 4 800 dpi
16-bitowe przetwarzanie obrazu i szeroki zakres gęstości 4.8 D
Możliwość skanowania wielu formatów filmów
Automatyczna korekta obrazu dzięki technologii Digital ICE
Złącza: Ultra SCSI i FireWire (IEEE 1394)
Skanowanie wielopróbkowe
System dopasowania barw
Gwarancja: 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego – 12 697 zł + VAT

www.ab.pl

Przeciwnikom z gier - na pohybel...

Logitech Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4

Mike-L

Gry komputerowe opracowywane są w taki sposób, by można było w nie grać za pomocą klawiatury wspomaganej niekiedy myszą. Jednakże w niektórych sytuacjach zasadne jest użycie kierownicy, specjalnie projektowanej na użytek gier samochodowych, lub joysticków do symulacji lotniczych czy platformówek.

Tym razem przedstawiamy niewielkie zestawienie joysticków, jakie zaproponowała graczom firma Logitech, a są to Wingman Extreme Digital 3D, Force 3D i Freedom 2.4.

Logitech Wingman Extreme Digital 3D to konstrukcja niemal klasyczna, gdyż bardzo ergonomiczna manetka zawiera nieodzownie cyngiel, a na główce dodatkowo zamontowano cztery przyciski oraz ośmiokierunkowy przełącznik HAT (wybór widoku z kabiny lub celu na wyświetlaczu HUD w symulacjach lotniczych). Dodatkowo całą manetkę możemy obracać o pewien kąt w osi pionowej, dzięki czemu doskonale zastępuje ona orczyk. Dwa dodatkowe przyciski na podstawie oraz precyzyjnie działająca przepustnica dopełniają całości. Urządzenie można podłączyć do komputera poprzez port gier lub wykorzystując przejściówkę do złącza USB.

Model Wingman Force 3D to niemal identyczna jak powyżej opisywana konstrukcja, z tą „niewielką" różnicą, że wyposażono ją w system sprzężenia zwrotnego Force Feedback, znacznie uatrakcyjniający zabawę. Odpowiednie oprogramowanie i systemy, jakie zaimplementowano w grach, starają się symulować wstrząsy przenoszone na manetkę w trakcie prawdziwego lotu.

Freedom 2.4 to zupełnie nowa jakość, jeśli chodzi o rozrywkę elektroniczną, gdyż po raz pierwszy mamy do czynienia z joystickiem, który nie łączy się z komputerem czy konsolą za pomocą przewodu, a wysyła sygnały, wykorzystując fale radiowe o częstotliwości 2,4 GHz. Jest to o tyle ważne, że bez konieczności potykania się o płożące się po podłodze przewody, które czasem są w stanie rozproszyć skupionego gracza, możemy się oddać komputerowej rozrywce. Ma to też minusy - trzeba dokupować baterie zasilające joystick, poza tym nie może być tu mowy o Force Feedbacku (pobiera dużo energii elektrycznej). W przypadku tego modelu manetkę zaprojektowano jeszcze bardziej ergonomicznie, niż to było w poprzednich produktach. Na główce znajduje się też jeden przycisk więcej, a na podstawie dwa dodatkowe klawisze. Zastosowanie doskonałego, gumopodobnego pokrycia oraz elementów z aluminium podnosi trwałość oraz jakość wykonania urządzenia.

Wszystkie konstrukcje działają precyzyjnie i raczej nie można sobie wyobrazić (po graniu nimi) zamiany tego typu manipulatorów na klawiaturę, np. przy próbach grania w symulatory lotu.

Jeśli szukacie wysokiej jakości, precyzji oraz ergonomii - produkty Logitecha są jak najbardziej godne polecenia, jednakże należy zwrócić uwagę na to, że nie należą one do najtańszych.

Gainward GF4 PP! Ultra/650 TV/DVI GS

Vobis Computer, ul. Ks.P.Ściegiennego 62, 70-353 Szczecin, tel. (0 91) 484 18 92, faks (0 91) 484 31 70

Internet: **www.vobis.com.pl, www.logitech.com.pl**

Nazwa	Cena	Podłączenie	Długość przewodu	Przyciski	Przepustnica	Force Feedback	Funkcja Orczyka	Plus	Minus
Wingman Extreme Digital 3D	149 zł	Port gier, USB	2,5 m	7	jest	brak	jest	ergonomia	cena
Force 3D	259 zł	USB	2,5 m	7	jest	jest	jest	Force Feedback	dodatkowy zasilacz
Freedom 2.4	399 zł	USB	zasięg do 6 m	9	jest	brak	jest	brak przewodów	trzeba kupować baterie

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Piętrowe CeDeki...

Hawk Slim Tower 10 PCS

Nowatorskie opakowanie zawierające dość dobre nośniki.

Dane techniczne:

Pojemność: 700 MB ■ **Czas nagrywania:** 80 min ■ **Materiał nośnika:** poliwęglan ■ **Warstwa zapisu:** ftalocyjanina ■ **Warstwa odblaskowa:** srebro ■ **Warstwa ochronna:** lakier pochłaniający promieniowanie UV ■ **Procent odbicia:** więcej niż 65% ■ **Dodatkowe:** opakowanie Slim Tower

■ techNICK

Do niedawna można było kupić płytki i w dużych pudełkach, i w cienkich (Slim), na szpindlach (szpule), a także „luzem". Niestety żadne z tych rozwiązań nie było dobre - albo zbyt duża liczba płyt uniemożliwiała sprawne przeszukiwanie, albo zbyt mała powodowała sporą utratę miejsca. Czy nowe rozwiązanie Hawka sprawdzi się lepiej?

Hawk Slim Tower 10 PCS to pudełko, które zawiera dziesięć krążków CD-R o pojemności 700 MB (80 minut) i można na nich zapisać dane z prędkością do 40x, a także bez problemu z 52-krotną (sprawdzone). Nie ma w tym fakcie - na razie – nic nowatorskiego. Ciekawostką jest tu pudełko, które jest niezbyt wielkie, a chodzi głównie o grubość - wynosi ona tyle, ile długość dwu pudełek zwykłych CD położonych jedno na drugim.

Co ciekawe, grzbiet można obrócić o dziewięćdziesiąt stopni i w ten sposób spiąć niemal dowolną liczbę pudełek, tworząc wieżę (Tower). Można mieć tylko obawy, jak dostać się do krążków w opakowaniach umieszczonych pośrodku tej konstrukcji. Nic prostszego, gdyż tacka z krążkami wysuwa się na zasadzie szuflady! To naprawdę działa - i jest niezmiernie poręczne.

Jeśli chodzi o same nośniki, to bez problemów umożliwiały one wypalanie danych z maksymalnymi prędkościami nagrywarek, a przy odczycie nie pojawiały się żadne błędy. Oczywiście o jakości świadczy także długość przechowywania danych, ale to pokaże czas.

Przyznam, że w pierwszej chwili byłem sceptycznie nastawiony do tego produktu, mimo to teraz mogę powiedzieć, że tak krążki, jak i opakowanie świetnie zdają egzamin z wygody użytkowania.

Hawk SlimTower 10 PCS

Cena: **12.90 zł*** ■ Dostarczył: **Manta**, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 54 20, faks (0 22) 641 84 82

👍 doskonałe opakowanie ■ dobra jakość nośników
👎 plastik pudełka pęka przy uderzeniu

Internet: **www.hawk.com.pl, www.manta.com.pl**

Piętnastki są na fali

QDI LM-510

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA) ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 748 punkty, przy 75 Hz ■ **Plamka:** 0,297 mm ■ **Czas reakcji:** 50 ms ■ **Pobór mocy:** do 35 W ■ **Głośniki:** brak ■ **Dodatkowe:** wejście i wyjście mikrofonowe i słuchawkowe

■ Mike-L

Monitory LCD zdobywają coraz większą rzeszę zwolenników. Osoby, które na to stać, kupują ciekłokrystaliczne wyświetlacze nie tylko do biur, lecz także do domów. Przykładem jest tu kolega z redakcji CDA, który zobaczył takie urządzenie w laboratorium i po wypłacie od razu pobiegł do sklepu, by je kupić.

QDI LM-510 to kolejny piętnastocalowy panel dostępny na rynku. Przyjemny dla oka wygląd połączono tu z funkcjonalnością, lecz nie zapewniono wszelkich możliwych wygód - bowiem chodziło też o obniżenie kosztów produkcji. Mimo braku wbudowanych głośników i wejścia DVI-I, monitor sprawuje się całkiem nieźle. Wysoki kontrast oraz duży kąt widoczności obrazu powodują, że użytkuje się go z przyjemnością. Czas reakcji komórek obrazu pozwala z kolei bez problemu oglądać filmy, a także grać w dynamiczne gry.

Pewną wadą może być brak głośników, mimo to w podstawie umieszczono wejścia na słuchawki oraz mikrofon, które połączone są przewodami z odpowiednimi gniazdami karty muzycznej. Filtr na przewodzie doprowadzającym sygnał z karty muzycznej mógłby być trochę mniejszy, gdyż przeszkadza w przeciągnięciu przewodu pod blatem biurka.

Dla mnie, największe zalety monitorów LCD to niski pobór prądu, minimalna zajętość miejsca na biurku oraz niewielkie zmęczenie wzroku podczas dłuższej pracy. Monitor QDI ma wszystkie te zalety.

Konstrukcja QDI LM-510 to propozycja dla mniej wymagających osób, które cenią miejsce na biurku i nie potrzebują cyfrowego wejścia czy wbudowanych głośników.

Monitor ciekłokrystaliczny - który nieźle wygląda i nieźle działa.

QDI LM-510

Cena: **1525 zł*** ■ Dostarczył: **ROPLA Computers**, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (0 71) 364 464, faks (0 71) 3 64 46 55

👍 przyjemny dla oka wygląd ■ poprawne działanie w trybach przewidzianych przez producenta
👎 brak wejścia DVI-I

Internet: **www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

SCSI ciągle żywe

Plextor, znany japoński producent nagrywarek CD-RW, właśnie ogłosiło specyfikację najnowszego wewnętrznego modelu z interfejsem Ultra-SCSI. Nagrywarka PX-W4012TS stanowi kontynuację rodziny wydajnych napędów CD-RW z interfejsem SCSI, z których Plextor słynie od samego początku produkcji tego typu urządzeń. Zapotrzebowanie na nagrywarki SCSI nie ustaje, przede wszystkim w zastosowaniach profesjonalnych,

np. w środowiskach sieciowych. Plextor wychodzi naprzeciw tym oczekiwaniom i oferuje napęd najwyższej jakości i bardzo dobrych osiągach. Plextor PX-W4012TS charakteryzuje się znakomitymi parametrami: 40x zapis CD-R, 12x zapis CD-RW, 40x odczyt CD-ROM. Napęd wyposażono w komplet znanych technologii wspomagających działanie użytkownika: Burn Proof, PoweRec, VariRec. Nagrywarka ma bufor o pojemności 4 MB. Jest zgodna z formatem Mt. Rainier. PX-W4012TS pojawi się w sprzedaży w styczniu 2003 roku w odmianach bulk oraz Retail Kit. Dodatkowo napęd będzie dostępny w wersji z białym i czarnym panelem przednim. W skład wersji Retail Kit wchodzą: napęd PX-W4012TS, oprogramowanie Nero + InCD, oprogramowanie PlexTools, płyta CD-R, płyta CD-RW, kabel audio, polska instrukcja.

Cena nagrywarki PX-W4012TS nie jest jeszcze znana.

www.alstor.com.pl

Nowy TB

W ofercie działu techniki biurowej pojawiły się materiały eksploatacyjne nowej marki – TB, której AB jest wyłącznym dystrybutorem na Polskę. Są to produkty wysokiej jakości, znacznie jednak tańsze od oryginalnych (markowych) materiałów tego typu. Pierwsze produkty z logo TB to zestawy do napełniania wkładów drukarek HP, Canon i Lexmark. Zestawy te umożliwiają samodzielne wstrzyknięcie atramentu do użytkowanego wkładu drukującego, czyli powtórne napełnienie go. Na opakowaniach producent szczegółowo określa, jaki wkład nadaje się do powtórnego napełnienia z wykorzystaniem zestawu do refillowania, który znajduje się wewnątrz pudełka. Na połowę grudnia AB zapowiada kolejne produkty z logo TB - kompatybilne wkłady

drukujące do drukarek Epson, Canon i HP. Tusze kompatybilne zastępują te oryginalne i nie obniżają przy tym jakości pracy urządzenia. Objęte są one wieczystą gwarancją, a od chwili otwarcia produktu okres gwarancji wynosi 2 lata.

www.tb.ab.pl
www.tb-os.com

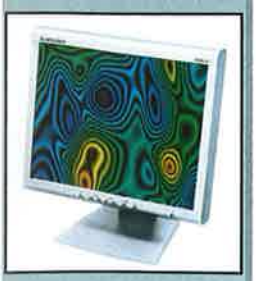
Jerry z AMD

Czołowe czasopisma uhonorowały ostatnio Jerry Sandersa, założyciela i prezesa AMD, za zasługi i osiągnięcia w branży zaawansowanych technologii. Podczas oddzielnych uroczystości na zakończenie targów Comdex 2002 Sanders otrzymał nagrodę „PC Magazine" za Życiowe Osiągnięcie 2002, został też powołany do Loży Sław Branży współprowadzonej przez CRN, COMDEX oraz Muzeum Historii Komputerów.

"Jestem naprawdę zaszczycony uhonorowaniem mnie obecnością w Loży Sławy Branży ze względu na szacunek, jakim darzę CRN jako dystyngowany głos naszej branży i firmy, w którą jestem tak mocno zaangażowany", powiedział Sanders. *"Bycie wyróżnionym za doskonałość przez »PC Magazine«, szanowany autorytet, jeśli chodzi o technologie i innowacje, stanowi dla mnie osobistą satysfakcję"*, kontynuuje Sanders. *"Nagroda za życiowe osiągnięcie jest świadectwem wysiłków pracowników MD na całym świecie"*.

Założona w 1997 przez CRN Loża Sław Branży przyjmuje w swoje szeregi indywidualności, które przekształciły dziedzinę badań technologicznych dzięki nowym pomysłom, odkrywczym koncepcjom i pomysłowej pracy. Uczestnicy Loży Sław dobierani są osobiście przez personel redakcji CRN. „PC Magazine" dorocznie przyznaje nagrodę za Życiowe Osiągnięcie osobie mającej największy wpływ na zmianę sposobu, w jaki społeczeństwo korzysta z technologii. Sandersa wytypowano zwycięzcą roku 2002 podczas dziewiętnastego wydania corocznych nagród Technicznej Doskonałości.

www.amd.pl



E85LCD

Założona w roku 2000 spółka NEC/Mitsubishi produkuje monitory marki NEC oraz Mitsubishi. Obydwa brandy zaliczają się do produktów z określanej mianem "wyższej półki", jednak to linia Mitsubishi cieszy się najlepszą reputacją w sektorze profesjonalnym. Jest to przede wszystkim zasługa monitorów CRT dużego

Dane techniczne:

Przetwornik: 1/4 cala CMOS ■ **Liczba efektywnych pikseli**: 0,3 miliona ■ **Typy zapisu obrazu i dźwięku**: JPEG, MPEG-4, MP3, AAC ■ **Ekran LCD**: 2 cale ■ **Lampa błyskowa**: tak ■ **Mikrofon**: tak ■ **Karta SD**: tak 8 MB (maks. 64 MB) ■ **Zasilanie**: akumulator Li-ion 900 mAh

Oto dowód prawdziwej miniaturyzacji.

Zamiast papierosów zabierz kamerę

Panasonic SV-AV10

■ **Sektor**

Coraz częściej można spotkać miniaturowe wielofunkcyjne urządzenia, których zadaniem jest ułatwienie nam życia. Należy jednak się zastanowić, czy różnego rodzaju hybrydy spełniają nasze oczekiwania, w wielu przypadkach bowiem dają one jedynie namiastkę z tego, co oferowało urządzenie, które stało się dla nich pierwowzorem.

Do redakcji dotarła paczka z jednym z ostatnich "dzieci" firmy Panasonic. Malutkie urządzenie o nazwie SV-AV10 to hybryda spełniająca kilka zadań naraz. Ten niewielki zlepek miniaturowej elektroniki wielkości paczki papierosów ma możliwości rejestrowania sekwencji wideo, wykonywania zdjęć i służy jako dyktafon, a dla osób lubiących muzykę odtwarza pliki typu MP3/AAC. Co ciekawe, w miniaturce znalazło się również miejsce na 2-calowy ekranik LCD z dużą rozdzielczością. Do obsługi zastosowano 4 przyciski, w tym jeden w pokrętle (podobnie jak w myszkach ze scrollem). Minimalna liczba przycisków idzie w parze z dyskomfortem w nawigowaniu po opcjach menu urządzenia. Jeżeli zamierzamy dotrzeć do wybranej z nich, po prostu troszkę się namęczymy – no, ale coś za coś, przypominam, że urządzenie jest małe i nie ma tu zbytnio miejsca na dodatkowe przyciski. W górnej części obudowy znajduje się port na karty SD, a w standardowym opakowaniu znajdziemy kartę o pojemności 8 MB (co niestety na niewiele się zda). Samo menu zostało uproszczone do minimum i w efekcie - poza wyborem nagrywania i odtwarzania rozpoznawanego formatu danych - nie znajdziemy tam nic innego. Ciekawostką jest na pewno informacja, że w trybie kamery obraz zapisywany jest od razu do formatu MPEG4, co przy założeniu, że dysponujemy kartą SD 64 MB umożliwia zapis 60-minutowego filmu i aż do 1760 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480. W taki właśnie sposób objawiają się tutaj mankamenty urządzenia. Niestety produkt ten ma obiektyw o stałej ogniskowej i przesłonie 3,6 oraz czujnik wykonany w technologii CMOS, a to właściwie - poza wykonywaniem zdjęć do publikacji internetowych - raczej nie nadaje się do innych zastosowań. Oczywiście rejestrowany obraz ma jeszcze mniejszą rozdzielczość, przez co czasami niemożliwe jest rozpoznanie niektórych filmowanych przedmiotów. No cóż, parametry „fotograficzne" opisywanego urządzenia są raczej standardowe dla kamer internetowych, w przypadku których jakość obrazu nie jest najważniejsza.

W przedniej części kamery umiejscowiono również lampę błyskową, która w trudnych warunkach oświetleniowych pomaga nieco w doświetleniu zdjęć, jednak jest nieporównywalnie słabsza w stosunku do tych standardowo stosowanych w aparatach cyfrowych. Inną kwestią jest natomiast zastosowanie konstrukcji jako odtwarzacza MP3/AAC. Dzięki słuchawkom i oprogramowaniu od razu przegramy do pamięci SD kilka ulubionych utworów. Zapis dźwięku (praca w trybie dyktafonu) jest - mimo małego mikrofonu, dość dobrej jakości. Całość zasilana jest standardowo akumulatorkiem Li-ion 900 mAh z opcją podpięcia zewnętrznego zasilacza. W pakiecie odnajdziemy również czytnik dla kart SD.

Na pewno ogromną zaletą urządzenia są jego wymiary oraz masa, które bez większego wysiłku pozwalają zabrać wszystko do kieszeni i wybrać się na wycieczkę. Jednak potencjalny nabywca musi się zastanowić, czy wszystkie wymienione elementy urządzenia są mu niezbędne i czy nie lepiej kupić za tę cenę wyspecjalizowaną w jednej dziedzinie konstrukcję.

Panasonic SV-AV10

Cena: **1850 zł*** ■ Dostarczył: **Panasonic Polska sp. z o.o.**, Al. Krakowska 4/6 02-284 Warszawa, tel. (22) 338 11 00, faks: (22) 338 12 00, Infolinia: 0801 351 903

czytnik kart SD ■ bezpośrednia kompresja filmów do MPEG4 ■ możliwość słuchania plików MP3/AAC

słabej jakości filmy i zdjęcia ■ ta cena!

Internet: **www.panasonic.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zabierz do kieszeni paczkę „papierosów"

iiyapońska technologia

BX3814UT
15", cyfrowy LCD TFT
jasność 320 cd/m²
kontrast 300:1
czas reakcji 30 ms, TCO 99
maks. rozdz. 1024 x 768/ 70 Hz
1329 PLN*

HM704UTc (silver-blue)
17", płaski kineskop Diamondtron M²
maskownica pasmowa 0,25 mm
system highbrightness**
maks. rozdz. 1600 x 1200/ 77 Hz
899 PLN*

iiyama

** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 125 do 300 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

* ceny detaliczne netto

DIAMONDTRON-M jest zastrzeżonym znakiem towarowym Mitsubishi Corp. iiyama, Vision Master jest zastrzeżonym znakiem towarowym iiyama Corp. Wszystkie monitory iiyama posiadają 3 lata gwarancji.

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy

3 lata | gwarancji door | to | door

formatu i kineskopów Mitsubishi Diamondtron, które zdominowały rynek sprzętu dla profesjonalistów. Tym samym marka Mitsubishi stała się synonimem najwyższej jakości w sektorze CRT. Teraz jej zasięg zostaje rozszerzony na produkty LCD. Monitor E85LCD to najlepszy dowód na to, że także w tym segmencie rynku produkty z logo Mitsubishi zaspokoją oczekiwania nawet najbardziej wymagających odbiorców. Mitsubishi E85LCD ma ekran o aktywnej powierzchni 360 x 290 mm, co daje przekątną 18.1 cala - zbliżoną do standardowych, 21-calowych monitorów CRT. Maksymalna, a zarazem naturalna rozdzielczość pracy wynosi 1280 x 1024 przy odświeżaniu 60 Hz. Najwyższą jakość obrazu zapewnia kontrast o współczynniku 350:1. Jasność - ważna przy pracy z aplikacjami multimedialnymi to 200 cd/m2. Na uwagę zasługuje krótki czas reakcji matrycy - zaledwie 10 ms na wygaszenie piksela i 20 ms na ponowne zapalenie go.

Dotychczas bolączką monitorów LCD była niska wierność odwzorowania kolorów, co dyskwalifikowało sprzęt tego typu w profesjonalnych zastosowaniach graficznych. Aby ominąć tę niedogodność, w modelu Mitsubishi E85LCD zintegrowano 6-osiowy system regulacji kolorów Omni-Color. Dzięki rozszerzeniu regulacji standardowych barw (czerwonej, zielonej i niebieskiej) o żółty, magentę i cyjan umożliwiono bardziej precyzyjną kalibrację kolorów i co za tym idzie - wierne, wolne od przekłamań odwzorowanie barw. Dodatkowym atutem jest tu zgodność monitora z nowym standardem przemysłowym sRGB.

Monitor Mitsubishi E85LCD objęty jest 3-letnią gwarancją producenta, która obejmuje wszystkie jego podzespoły. Na terenie Polski gwarancja realizowana jest w dogodnym dla użytkownika systemie door-to-door. Cena konstrukcji wynosi 3759 zł (sugerowana cena detaliczna netto).

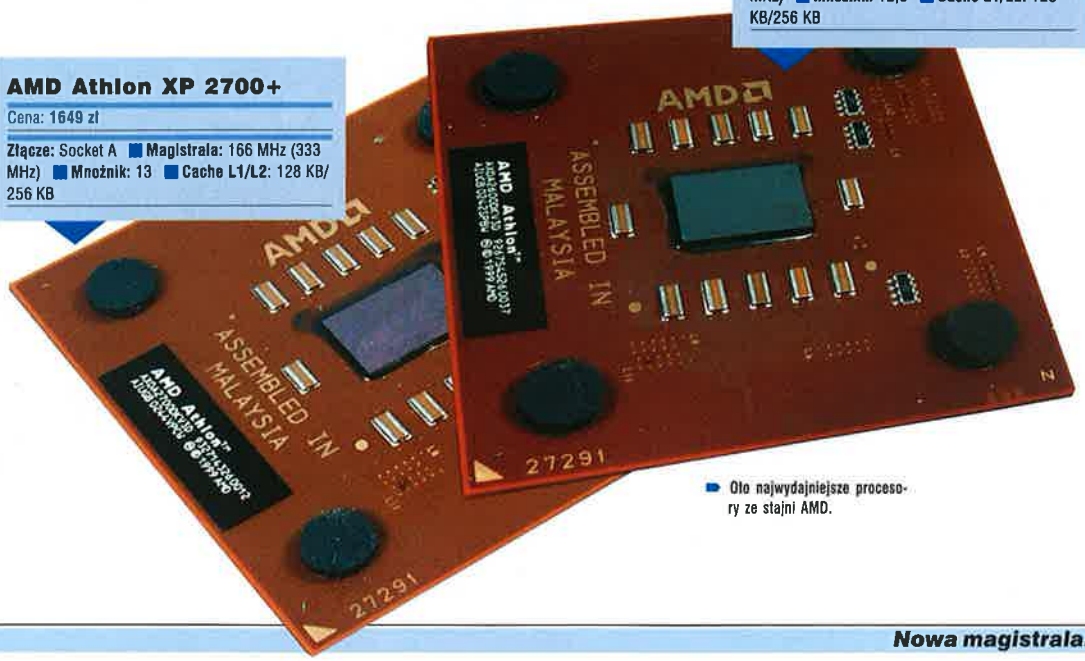
www.nec.pl

Serial Ata

Promise wprowadza do sprzedaży nową serię kontrolerów SATA 150 TX™. Urządzenia współpracują zarówno z dyskami twardymi z interfejsem Serial ATA, jak i Ultra ATA. W kontrolerach zaimplementowano autorską technologię Promise opartą na pojedynczym chipie ASIC ze zintegrowanym BIOS-em, który automatycznie rozpoznaje podłączone dyski, optymalizuje ich wydajność i zapewnia transfer danych z prędkością sięgającą 150 MB/s. Aby zapewnić szybszy transfer danych, w kartach kontrolerów Promise zastosowano technologie, jakie nie tylko przyspieszają przepływ danych, ale również minimalizują obciążenie głównego procesora systemu. Dzięki nowoczesnej konstrukcji i wysokiej wydajności kontrolery gwarantują bezpieczeństwo danych

AMD Athlon XP 2600+
Cena: 1499 zł
Złącze: Socket A ■ Magistrala: 166 MHz (333 MHz) ■ Mnożnik: 12,5 ■ Cache L1/L2: 128 KB/256 KB

AMD Athlon XP 2700+
Cena: 1649 zł
Złącze: Socket A ■ Magistrala: 166 MHz (333 MHz) ■ Mnożnik: 13 ■ Cache L1/L2: 128 KB/256 KB



Oto najwydajniejsze procesory ze stajni AMD.

Nowa magistrala...

AMD Athlon XP 2600+ i 2700+

Na rynku dominują dwie firmy, Intel i starająca się odebrać jej palmę pierwszeństwa, jeśli chodzi o procesory domowe i serwerowe - AMD. Niezmiernie popularne Durony zastępują serię XP, gdyż ceny tych układów w wersjach wolniejszych (do modelu 2000+) kształtują się na poziomie 200-300 złotych. Do bardziej wymagających użytkowników skierowano najnowsze konstrukcje 2600+ i 2700+.

■ techNICK

Do tej pory wydajność procesorów AMD podnoszono, zwiększając jedynie mnożniki magistrali taktowanej zegarem 133 MHz. Tym razem, wraz z nowym jądrem procesora, podniesiono taktowanie do 166 MHz (efektywnie jest to wartość dwa razy wyższa, czyli 333 MHz).

Obydwa procesory przetestowaliśmy za pomocą popularnych benchmarków, wśród których znalazło się kilka gier, a także programy symulujące działanie w aplikacjach typu CAD, graficznych i biurowych. Dla większej przejrzystości ten sam zestaw testów wykonaliśmy na procesorze Athlon XP 1900+, pracujący z magistralą 133 MHz i obsadzony w identycznej jak mocniejsze kości platformie testowej.

Procesor		Athlon 1900+ (133MHz)	Athlon 2600+ (166MHz)	Athlon 2700+ (166MHz)
3D Mark 2001 SE	Deafault Bench	8941	9527	9943
UT 2003 (1600)	Flyby/Boot	63,4/37,15	63,7/37,3	63,9/38,4
Codecreatures	Official	1405	1406	1408
Commanche 4 (1024)	1024/32bit	32,53	39,15	40,37
Quake 3 (1024)	HQ 1024/32bit	190,9	204,6	208,1
SISoft Sandra	(Dhryst/Whetst)	6062/2448	7865/3177	8213/3269
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01 drv-08 dx-07 light-05 proe-01 ugs-01	7,311 26,61 40,48 10,61 8,736 3,578	7,504 28,73 42,74 12,09 9,59 4,029	7,698 29,05 43,42 12,31 9,705 4,088

Komputer testowy: MSI KT4 Ultra, 512 MB RAM DDR, ATI Radeon 8500

W tabelce można zobaczyć wyniki, które zobrazują przyrost wydajności zestawu. Dość łatwo zorientować się, że zamiana wartego kilkaset złotych procesora na szybsze, lecz niemal trzy razy droższe układy nie przynosi tak oczekiwanego – dużego, wzrostu wydajności całego zestawu komputerowego. Niektóre testy ukazują przyrost względem „starej" wersji procesora, lecz pomiędzy 2600+ i 2700+ różnica jest już niewielka. Takie wyniki związane są zapewne ze specyfiką programów i gier, jakie obecnie głównie wykorzystują karty graficzne, a dopiero zaawansowane obliczenia matematyczne wykazują sporą różnicę w możliwościach poszczególnych kości.

Biorąc pod uwagę to, że za dość sporą kwotę otrzymujemy stosunkowo niewielki ogólny wzrost wydajności - czy uzasadniona jest wymiana serca komputera? Odpowiedź nie jest - mimo wszystko - prosta, gdyż wszystko zależy od tego, do czego pragniemy wykorzystać procesor. Osoby, którym zależy wyłącznie na graniu i oglądaniu filmów z krążków DVD, najlepszym wyborem będą wersje procesorów nieprzekraczających ceny 600-700 złotych - oferują one najlepszy stosunek wydajności do ceny. Jednak jeśli użytkownicy wykorzystują komputer do pracy związanej ze skomplikowanymi obliczeniami matematycznymi, programy CAD, duże bazy danych czy wizualizacji danych (np. 3D Studio Max, Light Wave) - każda dodatkowa porcja wydajności będzie na wagę złota. Im szybszy komputer, tym szybciej otrzyma się wyniki końcowe, co często może oznaczać wyższe zarobki lub możliwość zrobienia kilku projektów więcej, a to niejednokrotnie zyski znacznie przekraczające koszty procesorów.

Jak widać, użytkownik musi zdecydować, czy warto wydać pieniądze na nowe konstrukcje AMD, czy poczekać, aż pojawią się nowsze, a obecnie najszybsze układy staniejąo do poziomu cenowego przystępnego dla szarego użytkownika.

AMD Athlon XP 2600+ i 2700+

Dostarczył: AMD Polish Office, ul. Balwierska 25, 67-200 Głogów, tel./faks: (0 76) 835 21 52

niezła wydajność w obliczeniach matematycznych ■ magistrala 166 MHz
kiedy AMD zmieni ceramiczne pokrycie jądra?

Internet: **www.amd.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI 8Xtreme Match

Najszybszy zestaw AGP 8X

MSI jest czołowym producentem kart VGA* i trzecim wytwórcą płyt głównych na świecie. Połączenie kart VGA serii 8Xtreme i płyt głównych MSI oznacza jeszcze większą wydajność AGP 8X.

Szybciej, lepiej, wyżej----

Seria MSI 8Xtreme

- Podwojenie przepustowości magistrali graficznej do 2.1 GB/s w dążeniu do granic możliwości.
- 8Xtreme to autostrada danych video i grafiki.
- Maksymalna wydajność połączenia płyty głównej i karty graficznej.
- Więcej ramek na sekundę, lepsza jakość i wyższa wierność odtwarzania.
- Obsługa aplikacji medialnych, gier i programów dla biznesu przyszłej generacji.
- Dołącz do świata 8Xtreme firmy MSI, czołowego producenta kart graficznych.

* "...MSI jest czołowym producentem kart VGA pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy na Tajwanie..." za "Goldman SachsGlobal Equity Research - 23 maja 2002"

8X Series Xtreme
Extreme the Power of AGP 8X!!!
www.8xtreme.com

New GNB Max-FISR Intel® E7205 Granite Bay + ICH4

Dual Channel DDR

- Socket 478
- Intel® Granite Bay+ ICH4
- 4x Dual Channel DDR266
- AGP 8X
- 6x USB 2.0
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA 133 RAID (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

HTready! AGP8X 533 FSB GbLAN 5.1 Channel
IEEE 1394 SerialATA Live Update PC Alert Fuzzy Logic i-Speeder

845PE Max2 Intel® 845PE chipset

- Obsługa procesora Intel® Pentium® (socket 478)
- Chipset Intel® 845PE / FSB: 533 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 2 GB
- Intel® ICH4 na płycie, 6 portów USB 2.0/1.1
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów C-Media i program MSI 5.1 DVD
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)
- 6 gniazd PCI / 1 AGP / 1 CNR

IEEE 1394 HTready! DDR 333 533 FSB GbLAN USB 2.0 5.1 Channel

KT4Ultra-FISR VIA® KT400 chipset

- Obsługa procesora AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron™ (socket 462)
- Chipset VIA® KT400/ FSB: 333 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 3 GB
- Obsługa kart graficznych AGP 8x
- 6 portów USB 2.0 (480 Mbps)
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 szeregowe ATA + 1 równoległy ATA133 (szeregowy IDE RAID 0 lub 1 Promise 20375) (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów i program MSI 5.1 DVD

AGP8X GbLAN 5.1 Channel SerialATA IEEE 1394
Live Update PC Alert Fuzzy Logic i-Speeder

K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 chipset

- Obsługa procesora AMD Athlon™ XP/Athlon™/Duron™ (socket 462)
- Chipset NVidia® Crush18 + MCP2/ FSB: 333 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 3 GB
- Obsługa kart graficznych AGP 8x
- 6 portów USB 2.0 (480 Mbps)
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na płycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 szeregowe ATA + 1 równoległy ATA133 (szeregowy IDE RAID 0 lub 1 Promise 20375) (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów i program MSI 5.1 DVD

333 FSB AGP8X 5.1 Channel GbLAN IEEE 1394
SerialATA Live Update PC Alert Fuzzy Logic

* Functions above are optional for all of MSI products. * MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. * Specifications are subject to change without notice. * All brand names are registered trademarks of their respective owners. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom

INCOM SA
Wrocław (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

To see the winner list of November event, please visit:
www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

i do minimum zmniejszają możliwość utraty danych, nawet jeśli dysk pracują na „najwyższych obrotach". Na przykład podczas transmisji typu Serial ATA redukują zakłócenia wynikające - np. - ze zbyt bliskiego ułożenia kabli. Napędy o pojemnościach przekraczających 137 GB będą rozpoznawane dzięki obsłudze adresowania 48 bit LBA. Możliwe jest zastosowanie ich w systemach z szynami PCI, taktowanych zegarem o częstotliwości 33 MHz i 66 MHz. Niestety nie jest jeszcze znana cena nowych kontrolerów. W Polsce powinny się pojawić w sprzedaży na początku nowego roku.

www.alstor.com.pl

CDRW 24x

AB jest pierwszym w Polsce autoryzowanym dystrybutorem firmy Verbatim, który wprowadził do własnej oferty nową płytę CD-RW o szybkości nagrywania 24x. Dostępne w dziale techniki biurowej AB płyty Verbatim CD-RW DataLife Plus 650 MB 16-24x pakowane są po 10 sztuk w pudełkach Jewel Case. Można je zapisywać ponad 1000 razy w napędach 16x–24x oznaczonych logo Ultra Speed CD-RW, a ich żywotność to z nakładem 30 lat (dane producenta). Zapewniają kompatybilność odczytu wstecznego z następcami napędów CD/DVD-ROM multi-read, napędów 2x–4x oraz 10x–12x. Dzięki wspieraniu zapisu w trybie CAV oraz P-CAV nowe nośniki CD-RW 24x Verbatim są najlepszym rozwiązaniem dla nagrywarek CD-RW zgodnych z formatem Mount Rainier. Verbatim podczas produkcji tych nośników zastosowało technologię Advanced-SERL™ (Advanced Super Eutectic Recording Layer)* oraz nową metodę zapisu zwaną Strategia Zapisu 2T.**

*Technologia Advanced-SERL to nowa opatentowana warstwa zapisująca, opracowana przez macierzystą firmę Verbatimu – Mitsubishi Chemical Corporation – zapewnia ona wysoką trwałość i niezawodność przy szybkości zapisu 24x. Advanced-SERL radzi sobie z trudnościami związanymi z ponownym zapisem na nośnikach CD-RW i zapewnia wystarczającą „wymazywalność" w wysokich szybkościach, redukcję szumów nośnika podczas cyklów wymazywania/zapisu oraz długą żywotność.

**Strategia Zapisu 2T została opracowana ze względu na to, że przy zapisie z szybkością 24x, i wyższej - konwencjonalna technologia zapisu nie była w stanie zapewnić dostatecznego czasu

Dane techniczne:

Kolumny: system 6.1 ■ **Moc subwoofera:** 22 W ■ **Moc przednich i tylnych głośników:** 8 W ■ **Moc przedniego i tylnego głośnika centralnego:** 20 W ■ **Inne:** przełącznik zmieniający dźwięk 5.1 na 6.1 ■ **Dodatkowe:** przewodowy pilot (głośność, basy, wyłącznik, wyjście na słuchawki)

Zestaw siedmiu kolumn, który zapewnia dźwięk dookolny nawet w małych pomieszczeniach.

Siedem źródeł przestrzeni...

Creative Inspire 6.1 6700

■ **Maciej Lewczuk**

Do uzyskania „przestrzennego" dźwięku do niedawna wystarczały dwa głośniki, później cztery, wprowadzono też dodatkowo subwoofer, a potem pojawiły się zestawy 5.1. Następna generacja to system 6.1, który niemal doskonale symuluje środowisko dźwiękowe znane z nowoczesnych sal kinowych.

Creative Inspire 6.1 6700 to taki właśnie zestaw - składający się z przednich stereofonicznych kolumn, dwóch tylnych oraz przedniej i tylnej centralnej, całości dopełnia głośnik niskotonowy z wbudowanym wzmacniaczem. Wszystkie kolumny oraz przewodowy pilot podłącza się do obudowy subwoofera, na którym znajduje się także przełącznik pozwalający na odgrywanie dźwięku 5.1 z zestawu 6.1 (gdy sygnał podawany jest z kart bez wyjścia dla tylnej, centralnej kolumny).

Przewodowy pilot zapewnia możliwość regulacji ogólnego wzmocnienia dźwięku oraz natężenia basów. Wbudowano weń także stereofoniczne złącze słuchawkowe - miniJack.

Po odpowiednim rozstawieniu kolumn, w czym pomocne stają się rysunki na pudełku, w którym kupujemy zestaw, i podłączeniu do karty dźwiękowej - nawet stereofoniczny sygnał dźwięku, rozprowadzony na siedem kolumn, stwarza naprawdę ciekawe efekty. A oglądanie filmów czy słuchanie muzyki to prawdziwa gratka dla uszu, choć trzeba przyznać, że do zestawów HiFi jeszcze tu daleko. Mimo to nie można zapomnieć o kosztach i o tym, że duże kolumny trzeba też mieć gdzie postawić.

Gdybym nie dysponował już zestawem głośników 5.1, pewnie ten brałbym pod uwagę przy zakupie, co i czytelnikom polecam do przemyślenia. Są oczywiście rozwiązania doskonalsze, lecz niepomiernie droższe.

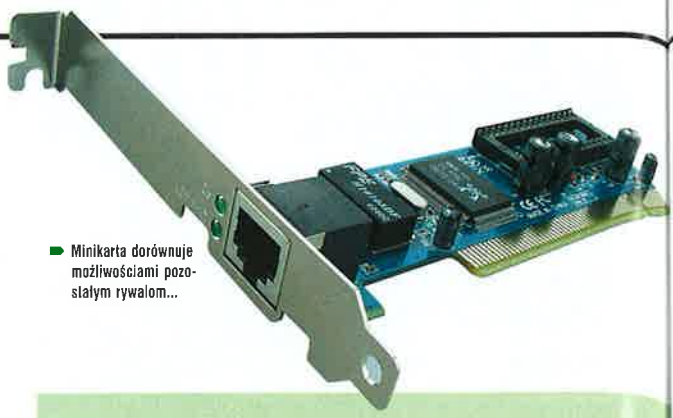
Creative Inspire 6.1 6700

Cena: **650 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce**, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (0 22) 853 02 66

w miarę dobry stosunek jakości (i możliwości) do ceny ■ moc wystarczająca do nagłośnienia nawet sporego pomieszczenia

brak wejść cyfrowych

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**



Minikarta dorównuje możliwościami pozostałym rywalom...

Dane techniczne:

Prędkości transmisji: 10 Mbps (20 Mbps full duplex)/100 Mbps (200 Mbps full duplex) ■ **Zgodność ze standardami:** IEEE 802.3(u) CSMA/CD, 100BaseTX oraz 10BaseT ■ **Zgodność ze specyfikacją:** PCI 2.1 i PCI 2.2 ■ **Automatyczna negocjacja trybu połączenia:** tak ■ **Automatyczna konfiguracja numerów IO/IRQ:** tak ■ **Pobór mocy:** maksymalnie 1,8 W ■ **Gniazdo:** RJ-45 ■ **Dopuszczalne warunki pracy:** temperatura: 0 do 55 C, wilgotność: 10%-90%

Osieciuj się

Pentagram horNet

■ **Sektor**

Każdy chyba wie, jak ważna funkcję w sieciach komputerowych spełniają karty sieciowe. Od wyboru jej konkretnego modelu mogą zależeć jakość i prędkość połączenia, z jakimi będziemy się komunikowali z innymi użytkownikami sieci.

Pentagram horNet to nowa propozycja karty sieciowej montowanej w slocie PCI i pracującej w standardzie 10/100. Jest to chyba jedna z kart, w przypadku której zbliżono się do granic miniaturyzacji, ograniczonej długością złącza PCI. :) W karcie tej nie byłoby nic ciekawego, gdyby nie to, że pracuje ona równie dobrze w systemie Windows, jak i Novell czy Linux, a przy okazji jest urządzeniem rodzaju Plug & Play. Została również wyposażona w dodatkową podstawkę do montażu BIOS-u. Karta zapewnia minimalne obciążenia komputera dzięki wbudowanym buforom FIFO i nie korzysta z pamięci zewnętrznej. Również zgodność pracy z magistralą PCI pracującą w trybie Bus Master zapewnia minimalne wykorzystanie procesora do przesyłu danych. W pudełku znajdziemy - poza kartą i dyskietką ze sterownikami - instrukcję obsługi oraz przewodnik „Połącz się wNET". Co ciekawe i za co daję konstrukcji duży plus - obie miniksiążeczki są w języku polskim. Najważniejsze jest to, że zawarte w nich informacje mają wymiar praktyczny i nawet „zielony" użytkownik, czytając krok po kroku, samodzielnie zamontuje kartę w komputerze i później ją skonfiguruje. (Są nawet przykłady, jak zarabiać kable!) Tak, w istocie jest to kompletny elementarz „co, kiedy i czym się to robi", aby połączyć się w sieci.

O dobrej jakości karty niech świadczy również znaczek kolegów z pisma PC Format - odznaczyli ten produkt znakiem „Dobra cena", a to nic innego, jak zwrócenie uwagi, że możliwości karty dobrano do jej ceny.

Pentagram horNet

Cena: **39 zł*** ■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

duży plus za książeczki z „miniprzewodnikiem" ■ cena

brak

Internet: **www.mmv.pl, www.pentagram.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Uwierz w „moc" od horNETu!

Dane techniczne:

Model	Cena	Połączenie	Ilość przycisków	Rozdzielczość pracy	Długość przewodu/ Połączenia radiowego
5 Button	24,90 zł	PS2	5	520-800 dpi	1,5 m
Optical Mouse	59,90 zł	PS2	3	520-800 dpi	1,5 m
Wireless RF	69,90 zł	Bezprzewodowe/PS2	3	520 dpi	1,5 m

Tanie myszki

Manta Myszki

■ **Sektor**

Tak niestety bywa, że najtańsze produkty, które dostępne są na rynku, nie gwarantują odpowiedniego komfortu pracy i funkcjonują o połowę mniej czasu niż te bardziej renomowanych firm. Ale czy tak jest na pewno?

W ofercie frimy Manta pojawiło się ostatnio kilka rodzajów tanich myszek. Rzecz ciekawa, bo czego można się spodziewać w przypadku myszki za 25 zł? I faktycznie, wszystkie dostarczone do nas konstrukcje wyglądają identycznie. Tak samo wyprofilowana obudowa, z tego samego plastiku. Różnice występują w mechanizmach oraz w sposobie podłączenia.

5 Button Mouse

Myszka przewodowa podłączana do portu PS2. Jej cechą charakterystyczną jest 5 przycisków. Dwa dodatkowe znalazły się po bokach obudowy. Jedyny dostrzeżony mankament to złe umieszczenie prawego guzika, przez co trzeba się nieźle nagimnastykować palcem.

Optical Mouse

Ta myszka przypadła mi szczególnie do gustu. Standardowa myszka przewodowa, podłączana do portu PS2 z 3 przyciskami. Do laserowych czujników przyzwyczaiłem się już dawno i w tym modelu nie miałem najmniejszych zastrzeżeń co do odczytywania przez nie ruchu. Jedyny mankament to ten, że przy komputerze typu ATX port PS2 ciągle jest zasilany, przez co myszka świeci – i to dosłownie! W nocy po prostu widać czerwoną kulkę - światło przebija przez obudowę!

Wireless RF Mouse

Jedyny model, który oferował bezprzewodowe podłączenie. Odbiornik radiowy podpinany jest do portu PS2 i wyposażono go w dwie diody informujące o podłączeniu i pracy urządzenia. Nie było z nim większych problemów, jednak zabrakło nieco czasu, aby sprawdzić, na jak długo wystarcza zestaw baterii.

Mam mieszane uczucia, jeżeli chodzi o tego rodzaju produkty. Bardzo atrakcyjnie kształtuje się tutaj kwestia ceny, jednak to użytkownik musi się zdecydować na zakup tej lub innej myszki.

MANTA MYSZKI

Manta, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (0 22) 332 34 50, faks (0 22) 332 34 60

cena ■ całkiem przyzwoita praca

ergonomia ■ jakość plastiku, z którego zostały wykonane

Internet: **www.manta.com.pl**

Kombajn

BTC Combo Drive 40x12x40x /16x

Dane techniczne:

Zapis CD-R/-RW: do 40x/do 12x ■ Odczyt CD/DVD: do 40x/do 16x ■ Bufor: 2 MB ■ Zabezpieczenie przed Buffer Under Run: tak ■ CD-Text: obsługuje ■ Overburning: obsługuje ■ Oprogramowanie: NTI CD-Maker 5.5.21, NTI BackupNOW, CyberLink PowerDVD XP

■ **Mike-L**

Od kilku miesięcy coraz częściej zamiast napędów CD-ROM w komputerach montuje się nagrywarki CD-RW. Jednak i one nie „załatwiają" wszystkiego, w przypadku gdy zamierzamy oglądać filmy DVD, potrzebujemy jeszcze jednego napędu. Nie jest to rozwiązanie ekonomiczne, choć ma zalety.

BTC Combo Drive 40x/12x/40x/16x łączy zalety nagrywarki i czytnika DVD.

Poza tym są alternatywy tego typu rozwiązania, mowa tu o napędzie Combo, który łączy funkcje wszystkich trzech urządzeń w jednym. Odczytuje on zarówno płytki CD, jak i DVD oraz pozwala zapisywać informacje na nośnikach CD-R oraz CD-RW.

Taką właśnie konstrukcję zaprezentowała firma BTC. Napęd ten jest w stanie odczytać dane z krążków DVD z szybkością do 16x (16*1380 KB), a także 40x - jeśli chodzi o CD (40*150 KB). Nagrywarka zapisuje dane maksymalnie z 40-krotnym przyspieszeniem (dla CD-R), a CD-RW z szybkością 12x. Są to wartości wystarczające (i to z okładem), by wykorzystać domowy komputer do pracy i rekreacji (filmy, muzyka).

Pewnym mankamentem tej konstrukcji jest dość głośny odczyt niepoprawnie wyważonych płytek, choć wystarczy zwolnić prędkość obrotową krążka (za pomocą specjalnego oprogramowania - CD Bremse) i wówczas mamy niemal bezgłośne urządzenie.

Do Combo dołączano oczywiście pakiet oprogramowania pozwalającego archiwizować dane (jeden z kilku pakietów – w naszym przypadku NTI CD-Maker 5.5.21 oraz CyberLink PowerDVD XP umożliwiają oglądanie filmów DVD.

BTC Combo Drive 40x 12x 40x/16x to dość poprawnie działające urządzenie i dostępne po dość przystępnej cenie. Jeśli macie zamiar archiwizować dane, ale oglądanie filmów DVD to jest to, co chcielibyście robić „po pracy" - polecam ten napęd.

BTC Combo Drive 40x/12x/40x/16x

Cena: **355 zł*** ■ Dostarczył: **JTT Computer SA**, ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wrocław, tel. (071) 347 58 00, faks (071) 347 58 05

wszystko w jednym ■ przystępna cena

bywa zbyt głośne podczas odczytu danych

Internet: **www.jtt.pl, www.btcpolska.pl, www.btc.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

chłodzenia, a przez to – trwałości zapisanych znaków amorficznych. Strategia Zapisu 2T zapewnia trwałość zapisanego znaku oraz wysoką jakość wymazywania przy wysokich szybkościach. Strategię Zapisu 2T zaproponowano jako standard w przypadku zapisu 24x.

www.ab.pl

X1

Firma Cray rozpoczęła już sprzedaż nowego superkomputera X1. System, zapowiadany już w listopadzie, ma umożliwić firmie skuteczną rywalizację z konkurentami, takimi jak IBM czy HP. Jeszcze niedawno nazwa Cray była niemal synonimem superkomputera. Jednak w ciągu ostatnich lat firma straciła dominującą pozycję w tej branży na rzecz producentów oferujących maszyny, które stały się rozwinięciem silnych serwerów i stacji roboczych. Sytuację tę ma zmienić właśnie X1. Według zapowiedzi producenta, architektura X1 pozwala stworzyć system o wydajności rzędu dziesiątek teraflopów, a więc zdolny do wykonywania dziesiątek bilionów operacji zmiennoprzecinkowych w ciągu sekundy. Najszybszy obecnie komputer świata - NEC Earth Simulator - charakteryzuje się mocą obliczeniową na poziomie 35 teraflopów. Dzięki ogromnej wydajności X1 znajdzie zastosowanie podczas projektowaniua na potrzeby wojska i lotnictwa, prognozowania pogody oraz w innych badaniach naukowych. W pracach nad nowym systemem Cray był wspierany przez amerykańską Narodową Agencję Bezpieczeństwa NSA. Prawdopodobnie to właśnie agencje rządu USA będą głównymi użytkownikami takich maszyn.

www.cray.com

1,5 TB na krążku!

Firmy Matsushita i Ricoh, wspólnie z naukowcami z Uniwersytetu Osaka, rozpoczęły prace nad dyskiem optycznym, który mógłby pomieścić aż 1,5 terabajta danych.

Nowy nośnik ma mieć pojemność około 300-krotnie większą niż stosowane dziś płyty DVD. Ma się składać aż z 10 warstw, a każda z nich pomieści 150 GB danych. Największym wyzwaniem dla naukowców będzie znalezienie materiału optycznego pozwalającego na zapis o takiej gęstości. Krążki o średnicy 12 cm mają być kompatybilne ze standardem DVD.

Udział w projekcie zapowiadają także firmy Pioneer, Mitsubishi Chemical, Aishin Seiki oraz kolejne japońskie uniwersytety - Kyushu i Shizuoka. Uczestnicy

prac spodziewają się, że będą one trwać 5 lat i pochłoną do 25 mln USD.

Na rynek masowy nowe płyty trafią nie wcześniej niż w roku 2010.

www.panasonic.com.pl

Pośpiewać każdy może

Już wkrótce chińscy kierowcy w trakcie jazdy samochodem będą mieli możliwość śpiewania własnych ulubionych piosenek. Jedyny prywatny producent samochodów w Chinach - firma China Geely Group, zapowiedział wprowadzenie do sprzedaży nowego modelu Geely Beauty Leopard wyposażonego m.in. w zestaw do karaoke. Produkcja Beauty Leopard rozpocznie się już w styczniu, a do sprzedaży samochód trafi w kwietniu 2003 r. Cena nowego Leoparda, wyposażonego w słuchawki, maszynę karaoke, bogaty zestaw wbudowanych dźwięków oraz system pozycjonowania GPS wyniesie około 18 000 USD.

Dla przeciętnego Chińczyka, posiadającego auto warte niecałe 5 tys. USD, nowy model może się jednak okazać zbyt drogi.

www.cnn.com

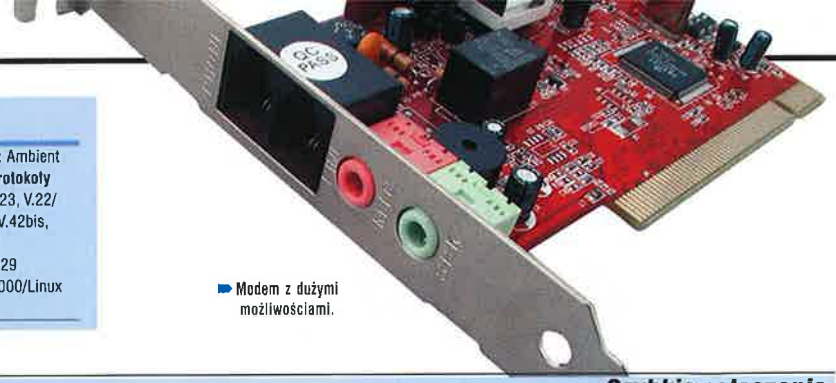
Yakumo

Firma Yakumo zaprezentowała aparat cyfrowy Mega-Image 350 z następującymi parametrami:

-Matryca: CCD 3,3 miliona punktów
-Soczewka: F 2,8-11 (tradycyjna 32-96 mm)
-Powiększenie: 3x optyczne, 2x cyfrowe
-Pamięć: wbudowane 8 MB
-Wbudowane złącze CompactFlash Type I
-Wyświetlacz: LCD 1,5 cala
-Rozdzielczości: 2048 x 1536, 1024 x 768
-Wbudowana lampa błyskowa
-Czas ekspozycji: 1/800-2 s
-Balans bieli: Auto, Daylight, Tungsten, Fluorescent
-Format plików: JPG
-Złącza: USB, Video Out (NTSC, PAL)
-Zasilanie: 4 baterie AA
-Waga: 245 g

Cena nie powinna przekroczyć 280 euro.

www.yakumo.com



Modem z dużymi możliwościami.

Dane techniczne:

Rodzaj modemu: wewnętrzny ■ **Procesor:** Ambient MD5628D ■ **Podłączenie:** karta PCI ■ **Protokoły danych:** V.90, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.23, V.22/B212, V.21, B103 ■ **Protokoły kompresji:** V.42bis, MNP5 ■ **Protokoły korekcji:** V.42, MNP2-4 ■ **Protokoły faksu:** klasa 1, V.17, V.27ter, V.29 ■ **Sterowniki:** Windows 95/98/Me/NT4.0/2000/Linux ■ **Homologacja:** tak

Szybkie połączenie

Pentagram Fanatic 56I v.92

■ **Sektor**

W domowych komputerach modem stał się jednym z najbardziej preferowanych urządzeń do szybkiego łączenia się z Internetem. Szkoda tylko, że większość osób nadal jest zmuszana do korzystania z numeru dostępowego monopolisty, który nie zawsze oferuje połączenia na najwyższym poziomie.

Modem Pentagram Fanatic charakteryzuje się nowoczesnym standardem v.92, który - jak już pewnie niektórzy wiedzą, chociaż jeszcze nie działa w pełni w naszych sieciach, to jednak zapewnia większą transmisję danych dzięki zastosowaniu unowocześnionego algorytmu kompresji przesyłania danych (V.42bis, MNP5). Wszystkimi procesami w modemie zarządza jednostka Ambitne MD5628D. Modem umożliwia transmisję danych od 300 do 56000 bps, z wykorzystaniem całej gammy protokołów (V.90, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.23, V.22/B212, V.21, B103). Nad korektą przesyłanych danych czuwa system korekcji V.42, MNP2-4. Co ciekawe, modem działa nie tylko na znanych systemach, takich jak Windows 9.X/ME/2000/XP, ale również zapewnia zgodność i działanie w systemie Linux. Dodatkowo oferuje również możliwość wykorzystania go jako automatycznej sekretarki czy telefonu głośno mówiącego (ma funkcje głosowe niewymagające karty dźwiękowej) czy chociażby faksu (standardowo przesył dokumentów odbywa się z prędkością 14400 bps).

Bez wątpienia jest to niezła propozycja dla osób, które zamierzają wyposażyć komputer w „okno na świat" (czyt. Internet). Troszkę szokująca może być tutaj cena, którą ustalono na 99 zł.

Pentagram Fanatic 56I v.92

Cena: **99 zł*** ■ **Multimedia Vision**, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

👍 możliwość pracy w standardzie v.92 ■ zgodność dla systemu Linux
👎 cena

Internet: **www.mmv.pl, www.pentagram.pl**

Media-techowy głos

Media-tech Tornada 5.1/ Zambra 5.1

■ **Mike-L**

Zamiast słuchać trzeszczenia i szmerów, zaopatrz się w odpowiedni zestaw głośników z których wydobywający się dźwięk na pewno dostarczy dreszczyku emocji.

Media-tech Tornada 5.1.

Media-tech Zambra 5.1.

Aby każdy oglądany film czy gra mogły w sposób szokujący zaprezentować swoje efekty dźwiękowe w pełnym trójwymiarowym głosie musisz posiadacz przynajmniej zestaw 5+1.

Media-tech Tornada 5.1

Jest to zestaw 6-kanałowy, który zaspokoi gusta użytkowników komputera oraz wielbicieli kina domowego. Pierwszy zestaw w ofercie Media-techu składa się z satelitów trójdrożnych. Dzięki zastosowaniu odpowiedniego mechanizmu każda z nich jest trójdzielna, a to pozwala na odpowiednie dopasowanie możliwości zestawu do warunków akustycznych pomieszczenia. Głośnik basowy skonstruowano z drewna, a w środku - prócz samego głośnika - znajdziemy elektroniczny kontroler muzyczny. Wszystkie parametry pracy wyświetlane są na przednim panelu subwoofera przez wyświetlacz LCD. W zestawie tym znajdziemy również bezprzewodowy pilot, który ułatwia nawigację całym zestawem.

Media-tech Zambra 5.1

Zestaw ten szczególnie przypadł mi do gustu. Wyposażono go w dwudrożne kolumny satelitarne i podobnie jak w poprzednim przypadku - zastosowano mechanizm dzielny. Wyodrębniono również sterowanie całym zestawem w osobnym module, a do jego wymiarów dopasowano głośnik centralny, co daje całkiem efektowne współgranie. W odróżnieniu od poprzedniego modelu - tutaj zastosowano klasyczne potencjometry, które o niebo lepiej sprawują się w działaniu od tych cyfrowych. Gdybym miał wybierać między jednym a drugim zestawem, na pewno wybrałbym Zambra, który dzięki tradycyjnemu sterowaniu potencjometrami jest o niebo szybszy w obsłudze od cyfrowego brata.

Model	Media-tech Tornada 5.1	Media-tech Zambra 5.1
Cena	599 zł*	349 zł*
Dane techniczne:		
Głośniki aktywne	tak	tak
Moc	1800 W PMPO	1500 W PMPO
Impedancja	4 Ohm	4 Ohm
Pasmo przenoszenia	20-20 000 Hz	20-20 000 Hz
Ilość głośników	subwoofer + 5 satelitów	subwoofer + 5 satelitów
Plusy	wygląd	potężne brzmienie basu!
	bezprzewodowy pilot	standardowe pokrętła do sterowania głośnością zestawu
Minusy		
	takie sobie brzmienie basu	brak „środka" w dźwięku
	nieco uciążliwe sterowanie	

Dostarczył: **Media - tech sp. z o.o.**, Brzeziny 13B , 05-074 Halinów, tel. (022) 795 14 49, 795 14 50, 795 14 51, faks (022) 783 79

Internet: **www.media-tech.pl, media-tech@media-tech.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Daj czadu z nowymi głośnikami Media-tech!

MSI Multimedia

Ti4800SE 8X

Ti4800SE-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView(tm)
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

Ti4200-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I
128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4200-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

MX440-VTD8X

AGP 8X / Video-In / TV-Out / DVI-I / 64MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ MX440-8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView™
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Magistrala pamięci MX
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

To see the winner list of November event, please visit:
www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

ACTION jeszcze szybciej!

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

TREND MICRO

Ubranko na miarę!

Nagrywanie zawsze doskonałe!

MSI Optical

- **BURN-Proof™** - minimum błędów zapisu!
- **EXACT-Rec** - automatyczny wybór najlepszej metody zapisu płyt, większa dokładność i stabilność nagrywania!
- **AWSS** - nowoczesny układa zawieszenia napędu znacznie ogranicza drgania i poziom hałasu!

Nagrywarka CD-RW CR52-A (MS-8302)

CD-R / CD-RW / CD-ROM 52x32x52x

Właściwości:

- BURN-Proof™ zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (AdwancedWeighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- Wewnętrzny bufor 2MB
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Zgodność z Windows® XP/2000/Me/NT4.0/9x

CR48-A (MS-8348A) CD-RW Drive 48x16x48x

- ExactLink™ zapobiega przedwczesnemu opróżnieniu się bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (AdwancedWeighting Suspension System) ogranicza drgania i poziom hałasu
- ROPC zwiększa niezawodność procesu nagrywania
- Wewnętrzny bufor 2MB
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Obsługa różnych formatów
- Certyfikat jakości Windows® XP WHQL

D16 (MS-8216M) DVD-ROM Drive 16x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 512KB
- Pakiet oprogramowania MSI DVD 5.1
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

C52 (MS-8152M) CD-ROM Drive 52x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 128KB
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

To see the winner list of November event, please visit:
www.msi.com.tw/gift/poland_main.htm

Nagrody i wyróżnienia

CR32-B (MS-8332B)	CR32-B (MS-8332B)	CR32-B (MS-8332B)	CR32-A (MS-8332A)	CR32-B (MS-8332B)	D16-B (MS-8216B)	CR40-B (MS-8340B)
Buy's Choice	Buyer's Choice	Top 5	Best Buy Award	Buyer's Choice	Editor's Choice	Number 1
Germany	Germany	Germany	USA	Germany	Russia	Mexico

All functions above are optional for all of MSI products *MSI is a trademark of Micro-Star Intl Co.,Ltd. *Specifications are subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owner. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

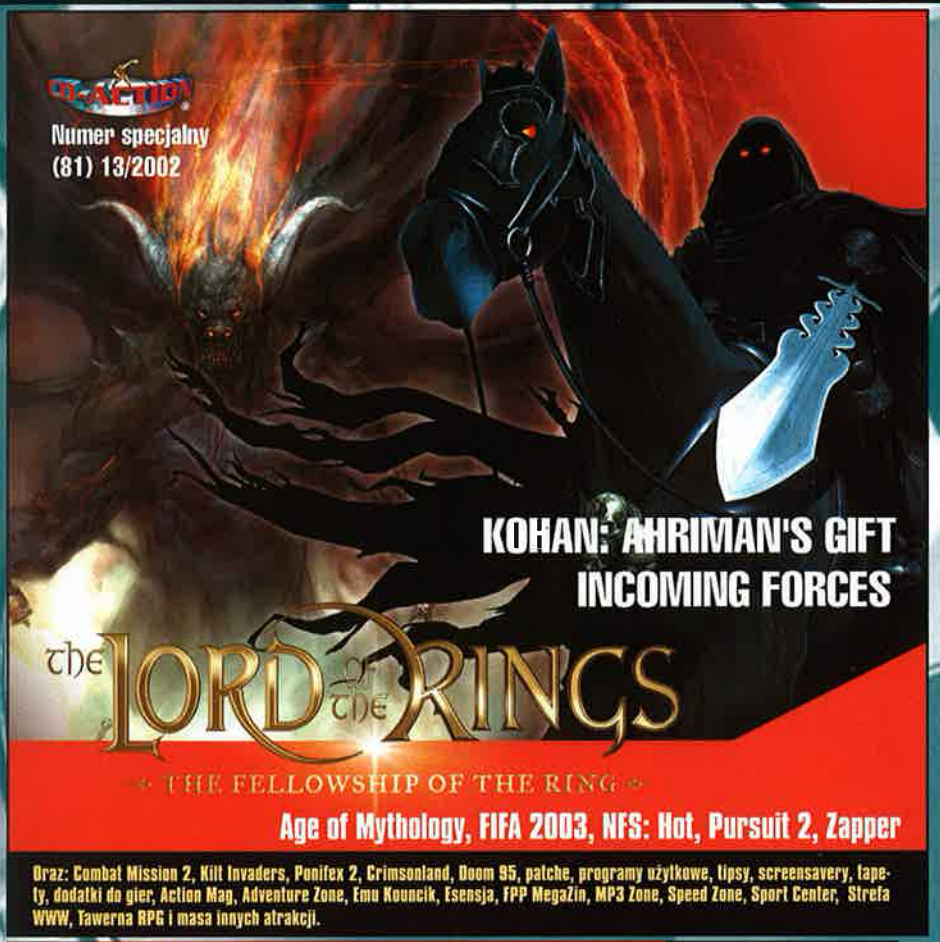
MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom
INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000

jeszcze szybciej! ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20

TREND MICRO

OKŁADKA NA COVER CD 13/02



NUMER SPECJALNY CDA

W kwietniu przypadnie rocznica siódmych urodzin CDA. Z tej okazji - oprócz standardowego CDA 4/2003, pojawi się (jakieś dwa tygodnie później) NUMER SPECJALNY!!!

O jego zawartości napiszemy szerzej w przyszłości. Ale już dziś zapowiadamy, że:

- będzie to numer CAŁKOWICIE inny niż typowy CDA – i to pod KAŻDYM względem
- nie będzie objęty prenumeratą
- na pewno was czymś zaskoczy...
- powinien się pojawić w sprzedaży... 1.04.2003 roku

Na razie powinno wam wystarczyć tylko tyle informacji... Za miesiąc być może zdradzimy nieco więcej szczegółów na ten temat. Ale już dziś radzimy odkładać kasę.

Ubranko na miarę!

Promocja Prenumeraty

Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0., jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.

Zamów **już teraz**
i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne

02/02 18,50zł

03/02 18,50zł

05/02 18,50zł

06/02 18,50zł

07/02 18,50zł

08/02 18,50zł

09/02 18,50zł

10/02 18,50zł

11/02 18,50zł

12/02 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

CD-ACTION MOŻNA ZAPRENUMEROWAĆ:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o.,Sp.k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **dariusz.biernacki@mediastyl.pl** lub **prenumerata@mediastyl.pl**
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru: ☐☐ - ☐☐

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐ **na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent**
wybieram program numer ☐

☐ **na 6 miesięcy w cenie 90 zł**

☐ **na 3 miesiące w cenie 48 zł**

Zamawiam numery archiwalne: ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

kod *miejscowość*

tel. kontaktowy *e-mail*

☐ **Proszę o wystawienie Faktury VAT** **NIP:** ☐☐☐ - ☐☐☐ - ☐☐ - ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy..

podpis

Należność ureguluję:

☐ **przelewem** *(po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)*

☐ **kartą kredytową**

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ **VISA Classic** ☐ **VISA Business** ☐ **PolCard** ☐ **PBK Styl** ☐ **EuroCard/MasterCard**

☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ ☐☐ - ☐☐☐☐

numer mojej karty *data ważności karty/miesiąc rok*

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o.,Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ....

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać **drukowanymi literami**. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1

SYSTEM PRENUMERATY REDAKCYJNEJ BANKU BiSE SA

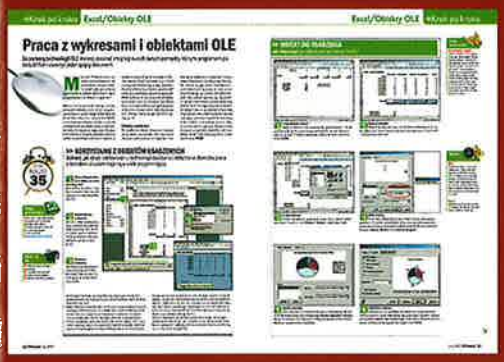
PC Format

UCZYMY OD PODSTAW

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU

NAJLEPSZE PORADNIKI

20 porad dla Internet Explorera 6, Podkręcanie procesorów Celeron i Pentium 4, Zaprogramuj Office'a, Obiekty OLE i modyfikacja interfejsu Excela, Wzorzec slajdów i wzorzec tytułów w PowerPoincie, Rozwiązywanie problemów z drukowaniem, Strona internetowa w Photoshopie, Korespondencja seryjna – obowiązkowe narzędzie, Encyklopedie, słowniki i atlasy w Internecie

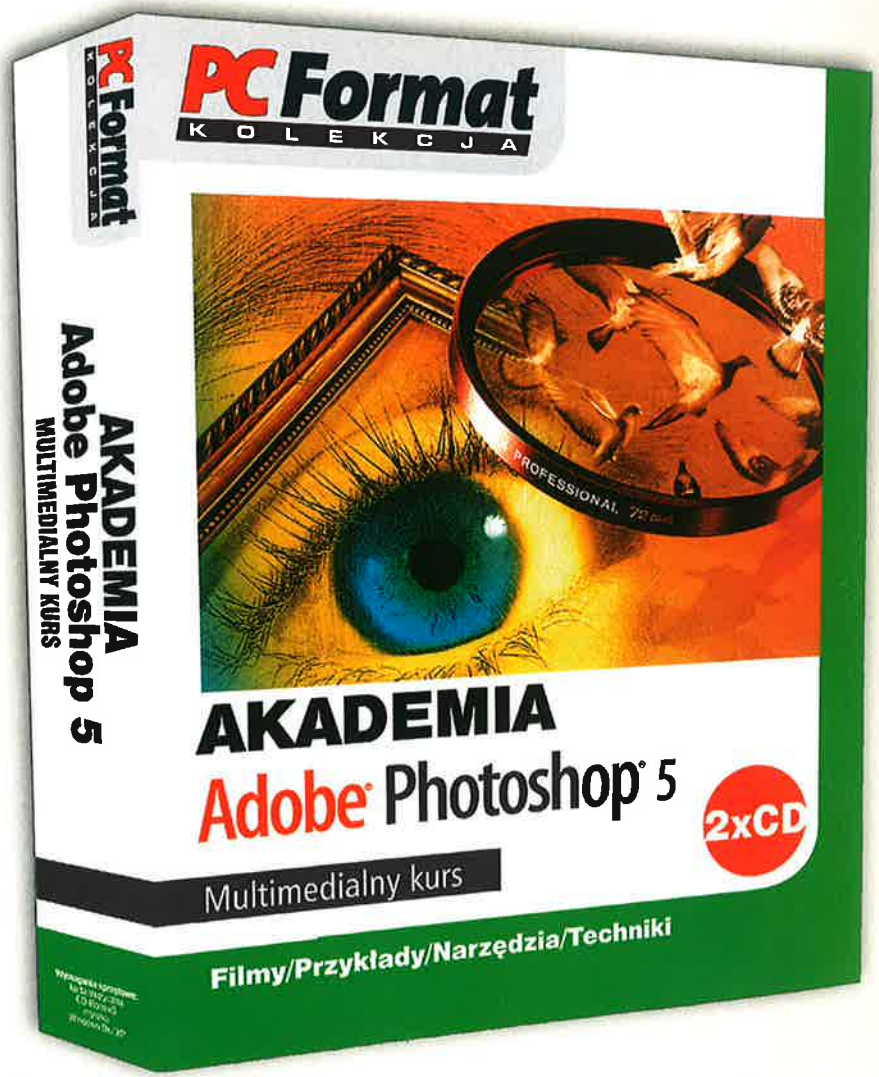


KOMPLETNY PRZEWODNIK

Skanowanie

»Sprzęt »Jak to działa »Na zakupy »Grafika »OCR »Korekcja zdjęć

Numer lutowy już w sprzedaży!



Adobe Photoshop - Multimedialny kurs

54 tematy (Filmy/Przykłady/Narzędzia/Techniki/Ćwiczenia)

»Nowe opcje »Podstawy »Narzędzia »Korekcja barw »Obróbka kolorów

CDACTION@CDACTION.COM.PL
SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Teraz ty popracujesz, a ja odpocznę.
Potem ja odpocznę, a ty popracujesz.

Hej!

Dziś nie będzie specjalnego wstępu. Tylko same konkrety: zapraszamy na kanał #cdaction na IRC-u w każdy piątek w godz. 14-16 - będzie tam ktoś z redakcji. Sugerujemy, by poczytać FAQ (na CD) i Action Mag (też na CD). Do tego ostatniego warto też nadsyłać własne teksty. Ale przede wszystkim piszcie do Action Redaction. Bo jak nie będziecie pisać, nie będziecie mieli co czytać. I wówczas nie będę mógł wam życzyć - tak jak dziś - miłej lektury!

Niepokojąca rzecz

(...) Kupuję oryginały z przekonania, że moja uczciwość będzie nagrodzona uczciwością producentów i wydawców. Jednak ostatnio zauważyłem, że przy zakupie KAŻDEJ gry czuję się oszukany! Płacę równowartość moich miesięcznych zarobków za produkt WYBRAKOWANY! To nie jest uczciwe! Dystrybutorzy narzekają na piractwo i bezprawie, a sami bezkarnie łamią prawo konsumenta do pełnowartościowego produktu! Gry są wybrakowane (...). Do niemal każdej po upływie miesięcy ukazują się poprawki i patche. Na dodatek trzeba je ściągać z Internetu, co naraża nas na dodatkowe koszta! To jest chamstwo!!! Gra powinna być wydana i ukończona, i w pełni dopracowana. A jak trafi się jakaś wpadka, dystrybutor powinien wysłać płytę z poprawkami pocztą, na własny koszt!!! Że o czymś takim jak przeprosiny dla graczy za niekompetencję nie wspomnę.

Tu od razu małe sprostowanie: wysyłka tak, przeprosiny - raczej nie. W końcu dystrybutor nie stworzył gry, a tylko ją rozpowszechnia. Przeprosić powinien producent.

Dlaczego tak nie jest?

Dobre pytanie - nie znam na nie odpowiedzi.

Dystrybutor nie wie, gdzie mieszka gracz? Przecież ma jego dane na karcie rejestracyjnej...

Patryk N [dalej mało czytelne :(]

Wiesz co - zasadniczo to się z tobą zgadzam! Tzn. co do tych fragmentów, w których piszesz, że kupując grę, domagasz się produktu sprawnego, a ewentualne poprawki winny być bez żadnej łachy itd. nadsyłane. Może gdyby producent, który musi pokryć - powiedzmy - koszt 1 000 000 przesyłek CD z patchem (plus tłoczenie itd.), drugi raz dłużej "dopieszczałby" własną grę. Wszelako mam nadzieję, że nie potraktujecie tego jako rozgrzeszenia na zasadzie "oni nasz oszukują, więc możemy kupować na giełdzie, by się zrewanżować".

Cza cza gracza :]

Sz. P. Smuggler Smugglerowicz Smugglerofski [to ten, co Berlin zdobywał] :)) Redakcja CDA ul. Któraśtam ileś tam. :) CEL MISJI: znaleźć się w rubryce AR, a przede wszystkim opublikować swoją opinię o czasopiśmie. KRYPTONIM: Czacza Gracza :))

To znowu ja. Smuggler - jestem twoim prześladowcą. :)) Postanowiłem dziś omówić CDA, bo jak widzę niektóre manowce intelektualne, które tam piszą, to mnie szlag trafia. Naprawdę, jak się czyta takie listy w AR, to jestem za legalizacją aborcji, bo głupotę trzeba zwalczać... :)) (...)

RECENZJE: czytam prawie wszystkie w zależności od czasu, którego nie mam tak wiele. Wiele osób mówi, że straciły na swej kulturze i elegancji. Bullshit! Każdy się zmienia, ty też się zmieniłeś, więc redaktorzy też mają inne spojrzenie na świat, nie? Jasne, że kiedyś były bardziej od serca, bo to był początek pisma (...). Recenzujcie same gnioty! Jak to się wspaniale czyta, jak Eld się na czymś wyżywa. :)) On się denerwuje, a ja z efektów śmieję, bo recenzje naprawdę som kul. :)) (...)

Nie uważacie, ze AR jest lepsze, jak Smugg się denerwuje i udziela takich fajnych odpowiedzi?

To próbujcie mnie denerwować, tylko potem proszę nie jojczyć, że obrażam, że brak szacunku, że to oburzające, jak ja was traktuję itd.

I jeszcze coś, co mi się właśnie przypomniało: znowu zacznę coś gadać o ocenianiu. Wiem, że wam się to znudziło, ale ja już nie wiem... Recenzowanie spolszczonych wersji gier. Dotyczy to spolszczenia czy samej gry??? Bo w recenzji choćby takiego Maxa Payne'a w minusach wymienione jest, ze GRA JEST ZA KRÓTKA. W takim razie, co to ma do jakości spolszczenia?

Fakt, recenzent się zapomniał. Ale już go wyprostowaliśmy. Jak wyjdzie ze szpitala (usunięcie zardzewiałych grabi z końcowego odcinka jelita grubego trwa), złoży samokrytykę i będzie się tarzał u waszych stóp. Może być? W spolszczeniu oceniamy... spolszczenie (wliczając w to także pudełko, instrukcję itd.) i nic innego się w tym przypadku nie liczy.

Następna sprawa: powiedzmy, że gość wysłał wam maila zawierającego wiele porad i refleksji. Czy wy mu odpowiadacie i mówicie, że jego mail ukaże się w Action Redaction, czy koleś nic nie wie i czeka, w nieświadomości żyjąc, czy jego dzieło ujrzy światło dzienne?

Bywa różnie. Czasem tak, niekiedy inaczej. Ale przeważnie staramy się, by publikacja listu w AR była niespodzianką.

A, jeszcze taka sytuacja. Jeśli ktoś ci wyśle maila i ty mu odpowiesz indywidualnie, później na łamach jego list już się nie ukaże, nie?

sly === from polkowice city

Jeśli jest to pytanie, które może zainteresować także inne osoby, to czemu nie? Dość często w AR zamieszczam po prostu to, co znalazło się w mojej odpowiedzi e-mailem do gościa.

Chaos rulez!

Kurczę pieczone na ruszcie po chińsku w sosie własnym ze szczyptą aromatu płynącego z polotu finezji i dekadencji łechtającej podniebienie niesamowitym bukietem róż i innych czerwonych rzeczy, przypominającym o tym, co się stało i stanie, i o smaku tak różnym od różnych innych rzeczy, które smakiem nie przypominają tego właśnie wspomnianego drobiu skubanego z piór, aby nic w gardle nie utkwiło w trakcie spożywania

SCHWYTANE W SIECI

Zawarte tutaj teksty pochodzą z rozmaitych forów dyskusyjnych (CD-P, GOL, ŚGK, TS), grup dyskusyjnych (PRGK) oraz komentarzy do newsów w rozmaitych serwisach internetowych. Za treść oraz formę przywołanych tu cytatów odpowiadać nie zamierzamy. Mimo to przyznajemy, że dobieraliśmy je niekiedy w sposób wredny, a komentowaliśmy w sposób złośliwy. Lub na odwrót.

"Jakie pismo jest najlepsze".

Koorgan: CD-action jest najlepsze chociaż ostatnio trochę się stacza, nie są już tak obiektywni jak dawniej, i mają niektóre recenzje trochę za późno.

Ptaku-Legolas: Jak o grach to tylko CDA... i nic innego... najlepsze co może być..:)

Wicio: To fakt, cdaction jest gazeta na temat i w ogóle piszą od rzeczy!!!

Są na temat i piszą OD rzeczy?! :)

Chociaż ostatnio...

Zaczęliśmy pisać DO rzeczy?!

I oczywiście ta cena!!!

Prawda - taka niska... no, wiem... ja też bym chciał kupić mieszkanie, brykę i miesięczne wakacje na Dominikanie za 100 zł - no i by mi jeszcze na colę (ehe...) starczyło.

Vysoki: Ja jestem w 100% za CDA i nic innego, żadne (CIACH!) ***i inne takie (to tylko moja opinia).***

Nie przejmuj się, nam się podoba.

Szakal: Po pierwsze - dobre pismo (gazeta, he he he) - to co piszą niektórzy, że chłam - sami nie wiedza co czynią - odpuść im Boże. Po drugie - bo CZASAMI (słowo warte podkreślenia) ma fajne gierki. Jest to jedyne pismo gdzie gierki nie lądują od razu do kosza.

Boginka: Ja tam i tak kupię (chcę, czy nie chcę...) ;-) bo nigdzie indziej nie udało mi się znaleźć AM (moim zdaniem wasza "Gwiazda Afryki", żeby nie było, że byle perła) i tekstów EGM.

Dlaczego CDA daje gry, które mają ponad 3 lata?!?!?!?

Vein: Ja tego nie rozumiem, dali Star Fleet Command, to jest gra z roku 1999, ma 3 lata, co z tego że jest ciekawa ale grafika to już nie za bardzo (nawet w najwyższej możliwej rozdzielczości), jest przecież druga część tej gry, czemu jej nie dali? na pewno by było większe zainteresowanie... ehh byłem stałym czytelnikiem, dawali lepsze oraz nowsze gry, a tutaj taka klapa, chyba zaczęli oszczędzać na grach nie zmieniając ceny (...)

Stały czytelnik, którego interesują głównie pełne wersje gier? To raczej "stały nabywca" - czytelnicy są od czytania...

Hebron: Redaktorzy nie mogą trafić w gusta każdego, bo by pewnie musieli robić tyle wydań pism ile ma stałych czytelników....

Anonim: Proste - na nowe nikt nie sprzeda praw autorskich do rozprowadzania (i nikt ich nie kupi bo są za drogie. :) Jak zwykle wszystko rozbija się o kasę...

Otóż to.

merkav: Bo CDA to lipna gazeta dla małych dzieci.

Powiedział, co wiedział (czyli niewiele).

Dagger: Nie wiek świadczy o grze, ale jej klasa - czy należy teraz skreślić Half-Life czy Fallouty (by nie wspomnieć wielu starszych) dlatego ze mają więcej niż 3 lata?

KiLLi4N BladeSinger: Ja natomiast wszem i wobec dziękuje im za opubli-

obiadu czy też innego posiłku zaspakajającego potrzeby z dolnej części piramidy Masłowa, a nie Margarynowa, który z resztą i bez niej za odliczoną kwotę nie istniał... nie dalej jak 15 minut temu otworzyłem 13/02 numer waszego pisma.

O rrany, ale wstęp. Nawet Gem.ini nie pisze tak długich zdań! :)

Pierwszą rzeczą, jaka została skazana na konsumpcję intelektualną i wzrokową, była płyta "sidi". Włożyłem ją do CD-ROM(ka i A`tomka + Tytus, of korSs) i czekałem, aż mym oczom ukaże się menu (albo meni — dla tych, co wolą po polsku ;)). Tak też się stało (się ukazało), a chwilę potem już nic nie było takie jak wcześniej - do gry wkroczyła część audio... podmuch muzyki, wydobywającej się z głośników, pchnął krzesło na kółkach, na którym siedziałem, a to, zatrzymane przez leżący (jak zwykle) na środku pokoju plecak, zamieniło się w katapultę. Nietrudno się domyślić, co działo się z moją osobą. Zostałem wyrzucony w powietrze, po czym w locie obróciłem się o 180 stopni wzdłuż osi pionowej mojego ciała, by na końcu zatrzymać się na ścianie. Na szczęście udało mi się wstać (krzesło niestety już tylko leży). ;) Szczęśliwie przeżyłem, dowodem czego jest ten meil (e-mail - wersja dla lubiących angielski).

A teraz przejdę do sedna sprawy: ENTER CHAOS RuuuUUUULLLLLEEEzzzzZZZZZZZZZZZZZZZZzzzzZZzzz zzzZZZZZZZZZZZzzzzzzzzz!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

PS Nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak moja mordka ładnie odbiła się na białej tapecie pokoju - tylko z nosem gorzej, bo się trochę przekrzywił (ale zawsze był siakiś inny od innych). ;)

PS2 <z przyczyn technicznych PS2 zostało wycięte> <miano wyciąć wyrostek robaczkowy, ale - jak to już bywa w polskiej służbie (nie)zdrowia - coś się komuś pokiełbasiło>

PS3 Pozdrowienia dla Pioruna i Alfreda i Barnaby. :))

bones_and_flesh...

Koan

(...) Mam nadzieję, że połączone mózgi (czy coś takiego) Smugglera i Mr Jediego wyzwolą mnie od wątpliwości, która mnie nęka (w ostateczności proszę czytelników o podpowiedź). Mianowicie - czy to płyta kręci się wokół CD-ROM-u, czy to CD-ROM kręci się wokół płyty? Wiem, że jest to pytanie iście głębokie i wywołujące refleksje. Ale razem na nie odpowiemy.

Krs256@wp.pl

CD-ROM nie jest tu ważny. CD nie istnieje. Porusza się tylko twój umysł. (Bądź pozdrowiony, kwiecie lotosu!)

Macie wpływ!

Czy czytelnicy mają jakiś wpływ na wygląd CD-Actiona?

Maciek Zoń

Odpowiedź naturalnie brzmi: tak. Ale pytanie takie tylko pozornie jest proste. Bo należy sobie również odpowiedzieć na to: jak duży i w jaki sposób? Najprościej ujmując - pisząc list do AR czy jakikolwiek tekst do innego działu, zapełniacie te strony czarnymi centkami, co niewątpliwie zmienia wygląd CDA. Czasem też spod mojej ręki na kartki bryzga wasza krew. Możecie też wpłynąć na wygląd danego egz. CD-Actiona, np. używając go w celach higieniczno-intymnych w rozmaitych zamkniętych i dobrze wentylowanych pomieszczeniach lub drąc na drobne kawałki itd. W ankietach i listach możecie także wyrażać opinie na temat oprawy graficznej CDA oraz zmian, jakie powinniśmy wprowadzić. Tę formę wpływania na nas bardzo polecamy!

Ale szkoła...

Jegomość Slavick-San pisał, że w jego szkole trzeba pisać podanie o papier toaletowy. Ha! To NIC w porównaniu z moją szkołą! Nasz "kochany" dyrektor wywiesił komunikat, było to trzynastego, w piątek. Ogłosił (jakkolwiek można ogłaszać przez kartkę), że furtka zostanie ZASPAWANA, a brama, którą będą musieli wchodzić uczniowie, zostanie na czas przerw "zamknięta na 2 (słownie: dwie) kłódki". Śmiać się czy płakać? Do tego, nad siatką "rozciągnie się" drut kolczasty. :P No i co wy na to? Uczniowie mają propozycje, aby zaminować teren przed szkołą, wprowadzić język niemiecki jako urzędowy na terenie szkoły, podczas przerw wypuszczać rotwaillery żywione jogurtami i zmienić nazwę na "Oświęcim II". :) A więc, panie Slavick-San, twój problem jest dość lichy. Poza tym, papieru u nas w szkole i tak nie ma...

Wszystkim, którym się zdaje, że uczą się w dziwnym, nienormalnym, niemoralnym itd. miejscu, zalecamy jednodniową wizytę w naszej redakcji - w ramach terapii. Zobaczycie, że tak naprawdę macie raj na ziemi. A przynajmniej nauczyciele nie zamierzają was zabić. :) A jeśli nawet - to nie tak nachalnie. I nie grabiami.

Poruszę jeszcze temat informatyki. Podczas dwóch lat nauki informatyki w gimnazjum przerobiliśmy: Word, Excel, Acces (tak się pisze?). Na koniec, jako dodatek, mieliśmy HTML, FrontPage, Logo Komeniusza i algorytmy. Mieliśmy jeszcze mieć Turbo Pascala, ale nie zdążyliśmy. A czego się nauczymy w LO? Nasz program wygląda tak: Word, Excel i Acces (tak się pisze?). ;) I KONIEC!!! Facet od infy na koniec dodał, że na "szóstkę" trzeba napisać własny program. :P Kto pomoże biednym dzieciom rocznik 86? A na drugiej lekcji informatyki szukałem gościowi sterowników do Sound Blastera 16, bo zgubił płytkę! :D

JAC100

Płacimy za reklamy

Wspominaliście kiedyś, że pełne wersje są za darmo, tzn. te 18,50 zł PŁACIMY ZA REKLAMY. Nie krytykuję pisma, tylko stwierdzam fakty.

Akurat reklamy nie tylko, że finansują same siebie, to jeszcze sprawiają, że cena CDA jest niższa (sporo), niż byłaby bez nich. Uśmiejecie się - ale im więcej reklam, tym lepiej dla was, i pisma (bo stron przybędzie - nie tylko tych na reklamy! A cena nie wzrośnie). Te 18,50 zł płacisz z kolei za papier, farbę drukarską, koszt druku... no i nasze godziny przetrawione przed kompami, zarwane noce i czerwone oczy. Czy dla ciebie CDA to tylko pełne wersje i reklamy? A wszystko inne robi się samodzielnie i za friko?

(...) Kiedyś wyczytałem, że oryginały byłyby tańsze, gdyby były w nich reklamy sponsorów. Np. Unreal 2 - 169 zł za wersję bez reklam, z reklamami 70. W końcu reklamy w grach można pominąć - wystarczy nadusić parę razy ESC.

Marcin ze Skórzewa

Jezu, wypluj te słowa!!! Wyobrażasz to sobie, jak - no np. co 25 minut - gra na 10 minut zmienia się w "mango-cyberzakupy"? Toż, szlag by mnie trafił! I nie bój nic - już reklamodawcy by się postarali, aby to naciskanie Esc nie skutkowało! Reklamy w grach - koszmar!!! Nigdy! To już wolę zapłacić więcej, ale mieć święty spokój. Jeszcze by mi tylko brakowało przymusowych reklam przy siedzeniu na kibelku - 10 minut, zanim będziesz mógł urwać z rolki taśmę i 10 - zanim spuścisz wodę...?

Ladies' corner

Więc po pierwsze, primo, chciałam się wam do brutalnej prawdy przyznać. Otóż, od jakiegoś czasu uważałam, że AR traci dowcip! Tylko mnie nie bijcie, dajcie skończyć! Chodzi mi o to, że z jakiegoś powodu ciężko mi się listy czytało. Ale jak w numerze 13/2002 zajrzałam do pamiętnego działu, mało się nie posikałam na krzesełku (na szczęście mam mocny pęcherz i nerwy)! Co drugi list mnie rozwalał i więcej takich chcę! (...) Aha, i bardzo popieram teksty wyszperane w Sieci! Można się naprawdę polać ze śmiechu (polecam lanie kawy, orzeźwia, rozgrzewa, rozbudza - ba, nawet smakuje!)!

Dobra, jedziemy dalej. Test na typ gracza. (...) Moje odpowiedzi były jak najbardziej szczere (...). I co wyszło? "Facet, wiesz, ze jesteś skarbem?" (...).

Amano Unmei, amano_unmei@yahoo.com

Argh. :(Tu, wypada mi przeprosić wszystkie czytelniczki - nie, Czytelniczki pisane wielkim "Cz", za tę męską szowinistyczną formę. Moja, moja wina!!! A powinno być: "facet (dziewczyno!)".

Miewam różne mało konstruktywne pomysły na spędzanie czasu. Ostatnio z braku innego materiału czytelniczego zabrałam się za reklamy w CDA, jak się okazuje bywa to fascynujące. Na jednej z tych kartek papieru, na których dystrybutorzy uwielbiają chwalić wszystkie zasługujące, bądź nie, na to programy, przeczytałam co następuje: "Gry z tej kolekcji sprzedano dotychczas w ponad 100 tys. egzemplarzy". Popatrzyłam na ten napis pod różnymi kątami i nagle - co mnie zaintrygowało...

W ankiecie Intela 18% ludzi przyznało się do posiadania PC-ta w domu. Uprościłam sobie sprawę i przemnożyłam 40 milionów przez 18% - wyszło 7,2 mln użytkowników komputerów w Polsce. Według tej samej ankiety - 70% z tych 7,2 mln. przyznaje się do grania na własnym sprzęcie? Wychodzi, że mamy w Polsce circa 5 milionów graczy - nabywców.

kowanie "starocia" jakim jest "Prisoner of Ice" i adnotacji, że fabuła ma związek z "niejakim" HP Lovecraftem! Dzięki CDA od komputerów wpadłem w manię xiążek! (...) To co mnie denerwuje w ludziach to to, że dyskwalifikują grę tylko dlatego, że grafika jest stara, że aby ją uruchomić nie trzeba mieć 128 MB akceleratora. :P

Adamss: (...) ty się w ogóle ciesz, że dają jakieś pełne wersje...

Goozys: (...) A wiecie co mnie najbardziej w tym wszystkim drażni? CDA się stara aby dogodzić czytelnikom, a tacy są w stanie tu wleźć na forum i pisać, że ta lub ta gra jest do dupy, bo stara albo niegrywalna i ma przedpotopową grafikę. Naucz się doceniać czyjeś starania (...).

Ooo, dajcie mu cygaro. :)

Asmodeusz: Vein - chcesz nowe gry to idź do sklepu. (...)

Mastyl: Patrz jak to się ludziom we łbach przewraca - kiedyś się cieszyło toto, że w ogóle jest coverdisc z klonem Pacmana, teraz by chciało za 15 PLN Dooma III w tydzień po premierze pewnie....

No tak - jak na giełdzie, u pirata...

O płytkach w CDA

Ci co redagują płyty w CDA kierują się raczej gustem i umiarkowaniem obłąkanej sroki. He, he, wyżyłem się, łżej mi.

No widzisz, jak ci teraz dobrze. A przecież mówiłem już kiedyś, że sponsoruje nas Towarzystwo Opieki nad Frustratami, prawda? I to działa... Tu, masz wiaderko z piaskiem i łopatkę, możesz też dodatkowo tupać i pluć wokół kaszką manną. Poczujesz się jeszcze lepiej (łżej).

PS Ale uważaj - wiesz, co mogą ci zrobić ptaki (szczególnie obłąkane sroki)? (Np. na głowę?)

Dla odmiany - antybluzgi

Forma argumentacji "bluzganej" na temat CDA razi rozumnych czytelników konkurencji. I oto efekty:

A tak serio, to fajnie byłoby tu poczytać jakieś KONKRETNE odpowiedzi, a nie cos w stylu: "qwa gupie te cda każdy to widzi (...)". Chodzi mi o bardziej ambitne odpowiedzi... No i może jakieś argumenty???.

(...) nasza krytyka ma w sobie coś z nienawiści talibów do Ameryki... Jakbyśmy mieli jakieś kompleksy czy co.

Na razie, w porównaniu z CDA, (nasz) XX jest tylko małym, słabym pisemkiem z dwiema zwiotczałymi płytami. A CDA jest wielkie, kolorowe, silikonowo-plastikowe, napompowane itd.

Fakt, pakery jesteśmy. Dzienks w imieniu Iwana, Jediego, Elda i kilku innych redakcyjnych pak(er)manów. :)

Niejedno pismo chciałoby być takim shitem i z takim nakładem.

Ludzie, wy naprawdę macie kompleksy. Zaczynam naprawdę uważać, że CDa jest najlepsze na rynku, jeśli tak wiele osób ma stracha przed nim i musi grupowo leczyć swoje lęki.

Można mieć ew. zastrzeżenia, do osób tworzących jakieś pismo (a nie je czytających). To jednak nie jest powód do ich obrażania (...).

Tę myśl dedykuję wszystkim tym, którzy bluzgają konkurencję w ogóle. Jeśli oddajemy szacunek przeciwnikowi, sami siebie czynimy większymi. Kiedy go poniżamy - poniżamy i samych siebie, bo zwycięstwo nad kimś, kogo określamy głupim i słabym nie cieszy (co za sztuka

Świrujemy profesjonalnie

Otóż, z pięciu milionów sto tysięcy to 2% (słownie DWA)! To ma być sukces tytułów, takich jak "Diablo" chociażby? (...)

Boginka

"Sukces" to pojęcie względne. 2% też (zależy przecież z jakiej liczby). Ja tam chciałbym mieć 2% z majątku Billa Gatesa (dla okrągłości przyjmijmy, że obecnie ma na koncie 50 mld $. A to by dało - hm - drobiazg... 100 mln $. Heh, urządzałoby mnie nawet 2% od tych 2%. :) Zresztą nie obraziłbym się nawet na 2% od 2% od 2%. :)

Poza tym w Polsce 100 000 legalnych kopii to cholernie wielki sukces... niestety. Piratów poszło pewnie 10x tyle...

Dzisiejsza młodzież...

Staram się być człowiekiem wyrozumiałym i nie denerwować się z byle powodu, ale szlag mnie trafia, gdy widzę żółtodziobów wyśmiewających się ze starych, dobrych gier. Owi znawcy cenią sobie grafikę i tylko grafikę. Zbierze się pięciu, siadają na ławce i używając słownictwa, którego sami nie rozumieją, rozpoczynają rozprawkę na tematy... ech. Żaden z nich nie grał nigdy w Commando na Spectrumie, w Dropzone, Rivier raid na Atari lub w The Last Ninja na C-64 (bogowie!!!). Żal serce ściska, że takie tytuły odchodzą w zapomnienie i wyśmiewane są przez owych cieci malinowych. Szlag by ich wszystkich trafił (...). Liczę, że w przyszłości zmądrzeją i sami (ukrywając się przed żoną i dziećmi) będą rypać w wyżej wymienione tytuły.

KoZ@-k

Nie przejmuj się - nie wiedzą, co czynią. Ale sprawiedliwość jest na tym świecie. Za jakieś 15-20-40 lat będą się ciskać na małolatów, którzy - unosząc się na napowietrznej ławeczce - nabijają się z gier tak kultowych jak Max Payne VIII czy Quake 7. I będą się ciskać, że tamci obśmiewają to, że jego ukochane gierki nie mają holograficznej grafiki, wrażeń zapachowych i dotykowych itd. A potem taki czy inny zgred ukradkiem odpali w własnej komórce IX generacji wspomnianego Max Payne'a w 3000 x 2400 i uroni łezkę nad kretynizmem "współczesnej młodzieży". Dobrze mu tak. :) A ja nigdy nie zapomnę, jak mi szczena opadła, kiedy po raz pierwszy usłyszałem muzykę z Commando na C-64...

Panowie z Pticum :]

Panopticum - dział dziwnych listów. Czasami zastanawiam się, jak owi ludzie egzystują (ci najbardziej "przegięci") ze swoimi absurdalnymi poglądami i sposobem pisania. Mam nadzieję, że będzie ich więcej, bo na rynku pracy ci ludzie giną jak żołnierze z "Szeregowca Ryana" na plaży (...). I w duchu jestem z tego zadowolony, bo mam większą szansę na znalezienie pracy niż oni.

Mastej Majkel z Sierpca

W takim razie nie wiem, czy to dobra wiadomość - ale od jakiegoś czasu nie otrzymuję już wielu listów "bardzo dziwnych", godnych publikacji w tym dziale. Z jednej strony - to dobrze, bo naród mądrzeje - z drugiej, gorzej: rośnie konkurencja na rynku pracy... i nie ma się z czego pośmiać. No, prawie. :)

Panopticum

Na początku niezbyt ciepło przyjmowałem obecność CD-Action na rynku. Byłem fanem XXX i właśnie je kupowałem. Jednak kiedy kochane pismo zeszło z tego świata, musiałem podjąć trudną decyzję: "Co teraz kupować?". Wybór padł na CDA ze względu na image, wachlarz różnych działów i tak dalej. No i tak czytam CDA już od dłuższego czasu. Pismo się rozwija, ciągle coś dodajecie, zmieniacie. Jest jednak kilka wad, których u was nie znoszę od samego początku. Po pierwsze, styl. Niby tacy kozacy, którzy plują przez okna, zaczepiają fajne panienki w tramwajach i grypsują.

Ani nie grypsują, ani nie plują, ani nie zaczepiają. Taki styl nas wkurza lub rozśmiesza (w zależności od nastroju) i na pewno nie chcemy, by nas takimi widzieli czytelnicy. Poza tym panienki same się nam rzucają na szyję, a zamiast tramwajami, wolimy śmigać nowymi sportowymi wozikami... [dream mode off].

A tak naprawdę jesteście szarymi chłopakami, którzy wymachują mieczykiem sławy (zaprzeczycie, ale przyznajcie - czujecie się choć trochę sławni, prawda?) i grożą, że podadzą kogoś do sądu.

Ależ namieszał... jesteśmy szarymi - typowymi - chłopakami. Fakt. Jeden Eld się troszkę owłosił, wytatuował i zakolczykował - ale jako metalowi inaczej mu nie wypada. Nie fryzujemy włosów na klatach, nie chodzimy do wizażysty czy stylisty, nie malujemy łbów na czerwono, nie nosimy skórzanych spodni za małych o 5 numerów (ani też - dla odmiany - z metrem sześciennym wolnego miejsca w kroku), na szyi nie mamy tabliczki "to my, słynna ekipa CDA". Nawet porszaków sobie nie kupujemy, aby nie wyjść na szpanerów (starczą nam sportowe merce). I nie pamiętam, bym rozdał więcej jak 10 autografów w czasie paru lat. Tak ma wyglądać "wymachiwanie mieczykiem sławy"? (Cokolwiek miałoby to znaczyć.) A co do sprawy z podawaniem do sądu - groziliśmy ludziom rosyjską mafią, obdarciem ze skóry, obcięciem paru istotnych elementów ciała, pobiciem gumowymi bejsbolami, chomikiem Alfredem i na koniec - zardzewiałymi grabiami. Czym czujesz się najbardziej zagrożony?

Panowie! Gdy czytam niektóre recenzje, niedobrze mi się robi.

Mam to samo, kiedy słucham Mozarta albo czytam Sapkowskiego. Aż mnie ściska w dołku, że nigdy takiego poziomu nie osiągnę. Zawiść to brzydka rzecz. :)

Jakoś tam próbujecie zagrypsować młodzieżowo, naszpikować reckę humorem, a wychodzi z tego nudne i niemal studenckie wyszczególnienie zalet i wad opisywanego produktu.

Słyszeliście?! "Niemal STU-DENC-KIE!!!". No, niech ktoś mi teraz powie, że świadectwo ukończenia V klasy podstawówki kupiłem na placu.

Skoro jestem przy waszym poczuciu humoru - jesteście pałami! Sorry, że tak ostro, ale jeśli ktoś pisze do was, bo chce się poradzić lub opisać ważną dla niego sprawę, a wy wymigujecie się od odpowiedzi jakimś pseudośmiesznym powiedzonkiem czy porównaniem, to nie miejcie pretensji, że ktoś później was będzie bluzgał.

No pewnie, że tak. Wiadome jest wszem i wobec, że jeśli ktoś nie odpowie na zadane pytanie (np. "kiedy się mucioszą miągwy?" albo "co dacie za 17 miesięcy w pełnej wersji"?), to dobrze wychowany człowiek ma święte prawo do tego, by go zmieszać z błotem, obrzucić k... i ch... itepe. Masz absolutną rację! Każdy dres ci to powie.

Może podam przykład: "(...) wstępniak nie jest miejscem, gdzie będziemy się rozwodzić (ani żenić) nad własnymi wadami (...)". No, "rozwodzić (ani żenić)". O to mi chodzi, takie pierdoły, których nie powstydziłby się jenot.

Nigdy nie rozmawiałem z żadnym jenotem, zatem bladego pojęcia nie mam, czego takie zwierzę by się nie powstydziło. Chciałem jeno(t) zauważyć, że akurat tutaj ODPOWIEDZIAŁEM na pytanie/problem i to (jak na "pałę") dość konkretnie.

To, co wyprawiacie w Action Redaction, to przechodzi ludzkie pojęcie!

Dzięki za wyrazy niechętnego, ale uznania. :)

A najdziwniejsze jest to, że ludzie to chwytają, boki przy tym zrywają.

Musi, jacyś głupi albo pozbawieni poczucia humoru są...

Nie wiem, ja takiego poczucia humoru nie kumam, za to ja sam dysponuję starym, polskim i ciężkim humorem.

Coś w rodzaju Kochanowskiego? "Drożej sram, niźli jadam" albo "a miał ci bindas tak dostały, że mu nie chciał wejść w żadne famurały" [cytaty z pamięci, zatem mogą się pojawić przekłamania; swoją drogą, z tego Kochanowskiego świntuch był okropny]. Zaiste, i ciężki i stary to humor, prawda to.

Może to dlatego. Mimo wszystko muszę pogratulować redakcji, że idealnie trafiła w gusta większości czytelników. Klask, klask, klask...

O to właśnie chodzi. Aby trafiać do czytelników, nie do snobów i stylizujących się na "arbitra eleganterium", choć sygnecik na małym palcu pobłyskuje, i złoty łańcuch też.

Druga sprawa - chamstwo. Wiem, wiem, nic odkrywczego tu nie napiszę, ale wykrzyczeć się muszę. Kupuję piraty, akceptuję je, 3/4 mojej kolekcji stanowią "kopie zapasowe" gier i wcale nie czuję się z tego powodu gorszy!

To był właśnie przykład "starego, dobrego polskiego (...)" honoru? Ale dopóki nie czujesz się LEPSZY od tych, co kupują oryginały - można to jeszcze jakoś przełknąć.

(...) Dostaję kieszonkowe, które "kiszę" na oryginał albo wydaję na pirata. Nie jestem z siebie dumny, ale tym sposobem mogę robić to, co w życiu lubię najbardziej: grać! A wy jedziecie po takich jak ja z góry na dół, wyzywacie, nie szanujecie, tępicie.

wygrać z cieniasem?!), a porażka z kimś takim jest boleśniejsza niż przegrana z kimś wielkim, silnym oraz mądrym...

Niski pułap. Zamiast wychwalać swoją ulubioną gazetę za jej prawdziwe przymioty, obrzucają błotem inną, by wypadła na tle ulubionej gorzej.

Kto wykończył konkurencję?!

Wydaje mi się, że to właśnie CDa przyczyniło się do upadku polskich pism, mieli więcej kompaktów, byli "grubsi" i mieli ładniejszy papier, to chyba podziałało na czytelników i w tym czasie nasze pisemka SS, GMBLR itp poprostu bankrutowały.

Biedactwa. A czemu to one nie chciały mieć ładniejszego papieru, więcej CD itd.? Toż wówczas prosperowały dobrze, miały kupę kasy - a my przez pierwsze 3 lata stale, i wciąż, na kredytach bankowych jechaliśmy. I jakoś podołaliśmy...

Reakcje na nr 13/02

MaX(r): Ten "super gadżet" wcale mnie nie oszołomił:(Bardziej już rozczarował:[(ale reszta to normalne cudo! [a zwłaszcza ten artykuł o DOOM]I[i o Unreal Tournament 2003] Mniam!)

Ezogulak: CDA to najwiekrzy badziew na świecie!!! Nigdy nie kupie tego bagna. Kiedy byli wpozo ale to co się dzieje teraz to kompletna lameriada!!!

Zawsze bardzo mnie bawi, kiedy zarzuca nam lamerstwo ktoś, kto nie jest w stanie poradzić sobie nawet z polską ortografią i to na poziomie szkoły podstawowej.

Pinokio26: Bardzo dobry pomysł z tym portfelem. Będę musiał go kupić.

Luke: (...) A poza tym nowy numer cda jest zisty i nikt mi nie powie że jest inaczej!!!***

cd-krytyk: Moglibyście nie dawać tych śmieci do cd-action jakieś wieśniackie pełne wersje gier odpuście sobie. Lubię wasze cd-action ale nie to badziewne "pełne wersje gier". Moglibyście wszystko zapełnić programami. I więcej stron gazet powinno być!!!

Od programów jest PC Format i inne pisma poświęcone Poważnym Komputerowym Zagadnieniom. My jesteśmy od gier i "reraksu". A więcej stron - proszę bardzo. Za wyższą cenę. Pasuje?

Tomasz L.: Samymi programami? W piśmie o grach komputerowych? Chory jesteś czy co?

NiktNieMożeSięZEMnąNieLiczyć: Było na co czekać! Pełne wersje - miodzio (...) Etui na płytki to jest dopiero pomysł! (...)

misio: Cda jest super! kupuje je zawsze bez względu na cenę!!!!!!!! Chociaż czasami powinni dać lepsze gry (pełne) - a portfel się przyda.

Aero: Ech, po co robić to całe zamieszanie? O taak, "super prezent". Tylko że gdyby nie on, pismo kosztowałoby pewnie kilka złotych mniej.

A dokładniej: 19,99-18,50 = 1,49 zł. A teraz zobacz, ile taki portfel kosztuje w sklepach.

Zoom: Qrde, już myślałem, że nie dam się więcej zaskoczyć, jednak nowy numer tzn. 13 (szczęśliwy) jest the best. Pierwsza rzecz, patrzę, widzę coś czarnego - a tam tajemniczy futeralik. Qrde a gdzie są płyty?! :) Otwieram... no i normalnie 3 CD-ki, i jeszcze futeralik na płyty w matrixowym stylu. :) (...) Otwieram CDA, a tam zauważyłem zupełnie nowy styl i oprawę graficzną. (...) Ten numer jest wzorowy, a niespodzianka normalnie niespodziewana. :) I za to was kocham. :)

Tępimy ludzi, którzy nie robią nic, by choć postarać się być uczciwym - bo tak im wygodniej.

Uważajcie trochę na słowa, wysilcie się na godną i sprawiedliwą polemikę, bez żadnych przejawów chamstwa.

devil, Łódź

Hm... zatem - dla przykładu - nie powinienem używać słowa "pała", by określić mego rozmówcę? Sam widzisz, że lekko nie będzie...

Gadżety i CD

Na początek zacznę od "gadżetów" dodawanych do pisma. Zaczęło się od kart w 6 rocznicę CDA. To można było przeboleć, gdyż sama rocznica usprawiedliwiała sytuację. Następnie jakąś książeczka o sporcie. Nie pamiętam jak się nazywała, bo po uprzednim zakupie pisma podarowałem ją koledze, który się tym interesuje. Jeszcze była jakaś książeczka tipso-maniak [?].

Oj, widać, że się "książeczek" mało czyta - i potem efekty mamy czarno na białym, oj, i sporo ich. :) Nie wiem, co masz do książek. Służą one do czytania, CDA też, a zawartość owych książeczek jak najściślej związana jest z komputerami oraz grami. Jak dla mnie, takie broszurki to właśnie najlepsze z możliwych gadżetów, jakie dodaje się do naszego pisma. Być może dla ciebie książka = obciach/nuda? W takim razie współczuję z głębi serca.

Ale nic na mnie tak nie zadziałało jak ta rzecz, która była w numerze 08/02. (...) Oczom mym we własnej osobie ukazał się zeszyt w kratkę!

Nie lubisz książeczek, zeszyt budzi u ciebie negatywne uczucia - a jaką ty masz średnią ocen, a? Mniej grania, więcej nauki, mister. ;) Wtedy i książeczkę się poczyta z przyjemnością, i zeszyt wykorzysta, no i rodzice się ucieszą...

SZOK - to na początek, następnie zdenerwowanie i na koniec wstyd. Tak, wstydziłem się tego, ze w CDA był najzwyklejszy zeszyt w kratkę.

Chcieliśmy w nim zrobić falującą linię w 3D - aby się wyróżniał z tła, ale się okazało, że maszyny drukarskie nie wytrzymają tego. Iwan chciał też dać na okładkę taką jedną... a, nieważne. Ale wtedy też byłby to zeszyt inny niż zwykle. :)

Jak najszybciej schowałem go do wnętrza pisma, aby nikt nie zobaczył. Teraz leży gdzieś na półce - pod stertą gazet, by jakiś kumpel nie zobaczył, kiedy przyjdzie.

No tak, strasznie by się śmiał "o kurdę, to ty w domu zeszyty z teczki wyjmujesz?!". Ale byłby obciach, jeee...

Także dodawanie jakichkolwiek "gadżetów" - w celu wyciągnięcia na wyższy pułap - do pisma to krok w tył.

W piśmie liczą się przede wszystkim TEKSTY. Reszta to tylko otoczka i opakowanie. A nie wiem, czy to, że towar ładnie opakowano, jest dla tego produktu czymś złym? Poza tym - wedle najnowszych badań statystycznych - ponad 60% Polaków akceptuje i lubi gadżety w pismach. A bardzo nie lubi/nie chce ich - 10%. Jaki z tego wniosek? Ludzie chcą gadżetów. Psioczą, marudzą, narzekają, nabijają się - ale ich oczekują. Zatem je dostają...

Następnym minusem jest rozdysponowanie obszaru płyty. Zamieszczany soft nie zaspokaja wymagań czytelników [przynajmniej moich].

To pisz "czytelnika", i nie mów za innych, gdy nie wiesz, czy chcą tego samego. Nasze ankiety wskazują co innego. Poza tym człowiek ma rozmaite potrzeby, niektórych za skarby świata, i żadną kasę, zaspokajać nie zamierzamy. Przynajmniej w odniesieniu do facetów.

Zawartość covera odbieram jako upchany na chama, czyli, że walicie na CD wszystko, by tylko zapchać je do limitu.

Szczerze mówiąc, to największa bredni, jaką słyszałem od czasu, gdy ktoś mi oznajmił, że Britney Spears nadal jest dziewicą. Albo nawet - gdy dowiedziałem się, że Lepper napisał dwie książki... (że dwie przeczytał - to bym jeszcze uwierzył).

"Moim zdaniem" krążek powinien być lepiej podzielony. Tzn. - o co mi dokładnie chodzi. Nie powiem jak większość narzekających: więcej dem, dem & dem. Moja wizja CDA-covera... Jeśli chodzi o dema - same dema powinny być lepiej dobierane, nie jakieś tam buble typu kulki lub symulacja barmana.

Wyobraź sobie, że są ludzie, którzy lubią owe kulki i symulacje barmana. A nad tym, jakie dema znajdą się na CD, myślę naprawdę długo każdego miesiąca i staram się tak dobrać zestaw, by fani najróżniejszych gier mogli znaleźć coś dla siebie. Przecież muszę się starać myśleć o wszystkich - a ty tylko o sobie. A takie małe gierki zajmują zwykle 2-3-5 MB. Na ich miejscu nie zmieściłoby się żadne "porządne" demo. Prawda jest taka, że czasem na CD zostaje kilka wolnych MB. I albo się zmarnują, albo dam może i badziewne, ale często naprawdę grywalne dema gier. Icy Tower, Pontifex, Lero - masz coś do nich? Jeśli w danym miesiącu trafiają się tylko 3 dobre dema - trudno, dajemy 3, a nie mieszamy z 5 badziewiastymi tylko po to, aby było 8.

Nikt mi nie płaci premii od liczby dem na CD. I co to znaczy "dobre dema"? Dla ciebie "dobre " to takie, które pasują właśnie tobie. Powiedzmy, że lubisz gry FPP. Zatem im więcej FPP na CD - tym lepiej. Ale inny facio, który nie cierpi FPP, zaraz napisze "czemu dajecie same FPP-owe śmieci, a żadnej strategii, RTS-a, RPG-a albo przygodówki". Pomyślałeś o tym? Jestem jak kierowca taksówki, do której wsiadło 5 osób, a każda chce jechać do innego rejonu miasta. Myślisz, że to proste tak dobrać trasę przejazdu, by zadowolić wszystkich?

Resztę miejsca staramy się uzupełnić czymś "przydatnym".

Podoba mi się to określanie. Nie wiadomo, o co chodzi - ale "dajcie coś przydatnego". I już wygląda to na rzeczową krytykę. :)

Następne są programy. Wiem, że w 08/02 już było takie pytanie i odpowiedź, ale mimo to... Po kiego grzyba w każdym numerze są DirectX and Media Playera. Tak, twoją [SMG] odpowiedź już znam, ale nie możecie cały czas wychodzić z takiego założenia.

A to ci się tylko tak wydaje. DirectX będzie co miesiąc - i koniec. Czy ci się to podoba, czy też nie. Na ten temat nie ma dyskusji.

W skrócie powiem, że z bonus1 nie korzystam, tak jak i z bonus2.

Aaaa, to wywalamy. Skoro TY nie korzystasz, znaczy to, że są zupełnie niepotrzebne. Olać wyniki ankiet. No, bo kogo obchodzą opinie jakiś tam lamerów. Wywalić, i już. Rozkaz!

Jedynie, co czytam z bonusów, to Speed Zone, chociaż chłopaki się ostatnio opuścili.

Jak to powiedział bohater jednej ze sztuk Gogola "w naszym mieście jedyny porządny człowiek to prokurator. A prawdę powiedziawszy - i on świnia". :) Kąciki tematyczne, won! Zamiast tego zamieszczamy "coś przydatnego".

Teraz możesz powiedzieć: "to po co on kupuje nasze pismo". Otóż, mimo że pismo ma kilka minusów i zaczyna coraz bardziej w nie obrastać, nadal Mi się podoba i nadal mam zamiar je kupować, w końcu o to chodzi, nie?

No... Aha - o ile można pisać "Was", "Tobie" itd., to własną osobę piszemy raczej małą literą "ja, mi, moje" - inaczej wygląda to tak, jakby ktoś sam sobie słodził na potęgę. (A poza tym, jak może zauważyliście, w naszym piśmie zrezygnowaliśmy z oficjalnego traktowania, i tytułowania, się na wzajem – i tak „was", jak i „nas" piszemy małą literą.

Nie chciałbym, aby ten list został odebrany jako jakaś chamówa skierowana w waszą stronę.

User_CDA

No to w czyją? :)

Wymagania

Jakie wymagania musi spełnić wasza gazeta** [cooo?! - Smg] **aby dać jakąś pełną wersję full giery?

Tycjan

Musimy mieć z 10-20-30... przekonywających argumentów(*).

(*) przekonujący argument - paczka banknotów z ok. 1000 $ lub 1000 euro.

Ludzie i ludziska

Czy mógłbym prosić o przesłanie kodów do gry The Thing.

[???]

Jasne, że mógłbyś! Poczytać, FAQ...? ...argh...

***

nazywam się piotrek

A jak masz na imię?

Mam 18 lat kończe szkole średnią , mam takie małe pytanie : czy aby zostać recenzentem gier trzeba mięć jakieś wyrzsze wykształcenie?

Na pewno trzeba mieć wyższą (większą) znajomość ortografii i interpunkcji, bracie. Bez tego nie będziesz miał tu, i nigdzie indziej, szansy, choćbyś nawet był profesorem.

***

Mam pomysł na konkurs. Polegałby on na wymyśleniu nazwy 13 miesiąca - specjalnie dla CDA. Chodzi np. o actionopad (jak listopad). ;] Co wy na to?

xanatOs

Proponuję: szczękopad albo kasoznik. :)

***

Jestem wiernym czytelnikiem CDA i stwierdzam, że pełne wersje gier są do bani. Dajcie jakieś lepsze, np. Knights & Merchants albo Darkstone (...) - będą o wiele lepsze niż te wszystkie Blair Witch. Smuggler, ty mnie nie denerwuj tymi tekstami. Nic ci nie pasuje.

Jestem zatem twoim przeciwieństwem. :)

Ktoś mówi o czymś, a ty od razu, że to bez sensu.

Nie od razu. Pozwoliłem ci przecież wypowiedzieć aż cztery zdania.

Lepiej weź się za jakiś sport, np. szydełkowanie ekstremalne, rzut oszczepem przez płotki czy bieg pod wodą.

Pulpet

Wybieram skok w bok i bieg po pyffo zygzakiem. Ale najbardziej odpowiada mi rzut w młota i siekanie pulpetów ...Aha - zapomniałbym: "to bez sensu!".

Odpowiedzi (bez sensu!) udzielali

Smuggler & Mr Jedi

Vilmar: Powiem jedno: JESTEM NA TAK. :-) Już od jakiegoś czasu planowałem (przeszkodą w realizacji był brak sposobności) :-) kupić sobie etui na płyty CDA. Wielkie dzięki. :-)

trustno1: Ja, poważny człowiek, stanąłem przed kioskiem i zawołałem - "ja pierdzielę!", bo zobaczyłem na okładce (folia) tylko napis 10 CD! (...)

Heheh - i o to właśnie szło. O efekt szoku. :)

Maxwell: Eee... ja chyba mam okrojoną wersję CDA albo jakieś demko czy coś, bo kurde flaki [by Forrest Gump:)] ten raport o DOOMie jest na mniejszych kartkach.:)

trustno1: Masz pocket version:)))))

Oszczędzamy, na czym się da. :)))))) A tak naprawdę chodziło o to, by przy szybkim kartkowaniu CDA automatycznie pismo otwierało się właśnie na tych stronach. I to działa - o ile kartkuje się od przodu.

Boss ma głos!

"Szalona dzieciarnia kupuje CDA" - to cytat z forumowej wypowiedzi już nie czytelnika, a jednego z bossów konkurencji. Przytoczmy jeszcze inną jego wypowiedź (o CDA): ***"szanuję ich za sukces, wytrwałość i odwagę".*** Tyz piknie.

Dziękujemy.

A tu jeszcze inna wypowiedź redaktora konkurencyjnego pisma.

Obrażanie konkurencji jest głupią taktyką. Redakcja tego nie robi, wam radzę to samo.

Ciekawe, czy ich czytelnicy posłuchają własnych idoli?

Tipsy

Battlefield 1942

Wpisz podczas gry w konsoli:

aiCheats.code Tobias.Karlsson - god mode w single player
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson - wykańczasz wszystkie boty wroga
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg - wykańczasz wszystkie boty na planszy
aiCheats.code BotsCanCheatToo - boty też mogą cheatować?!
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer - AI status
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome - tworzysz nowy spawn-point

Wpisując cheaty, uważaj na spacje i wielkie litery!

Bikini Karate Babes

Ukryte postacie
Aby je odkryć, musisz przejść tryb Arcade; za każdym razem, gdy go ukończysz inną postacią, dostaniesz nową. Ostatnią z nich powinna być **Venus**. By odkryć **Aphrodite**, musisz nią przejść tryb **Marathon** - i gotowe.

CatFight

Aby uruchomić **cheat mode**, zrób, co następuje:
1. Wejdź do ekranu **Select**
2. Naciśnij, i przytrzymaj, klawisze **[A]** + **[W]** + **[D]** + **[T]**
3. Dokonaj wyboru postaci
4. Naciśnij **[Enter]**
5. I już! :)J

James Bond 007 - Nightfire

Tym razem tipsy będą działać - przetestowano!
Edytuj plik: **config.cfg**, w podkatalogu gry **bond**.
Na dole dopisz:
sv_cheats 1
console 1
Zgraj plik, uruchom grę, naciśnij **[']**, wpisz kod i **[Enter]**:

god - god mode
noclip - przechodzenie przez obiekty
notarget - niewidzialność
fly - latamy

Aby anulować cheat, wpisz go ponownie.

Niespodzianka: naciśnij po kolei klawisze: **[B]**-**[B]**-**[X]**-**[X]**-**[Y]**. Ale jazda! :)

Medal of Honor Allied Assault - Spearhead

Wystartuj grę z wpisanymi w linię komend parametrami: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. W czasie gry naciśnij **[~]**, wpisz cheat i naciśnij **[Enter]**:

dog - god mode
fullheal - energia na maksa
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry
fullheald - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x y z - teleportowanie się do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks. 100)
kill - pa, pa...
giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie, np. **giveweapon m1_garand .tik** - otrzymujesz M1 garand
maplist - lista dostępnych map w grze
mapa [nazwa] - skok na level o danej nazwie

Tryb TPP
W konsoli wpisz: **toggle cd_3rd_person.**

Uwaga!
Czasem mimo wpisania kodu, gra nie chce go przyjąć, wywalając jakiś przydługawy komunikat. Co robimy? Dość często (acz nie zawsze) wystarczy... zginąć. A po ponownym wczytaniu planszy - tips powinien już działać. A jak nie... cóż, nie róbcie quicksave'u. Najczęściej gra buntuje się właśnie przy próbie cheatowania rozgrywki wczytanej z quicksave'u. A tipsy działają, sprawdziliśmy!

O.R.B.

Naciśnij **[Enter]**, wpisz kod i ponownie **[Enter]**:

$WIN - wygrywamy misję
$RU x - dostajesz x jednostek badawczych
$SU x - dostajesz x jednostek wspierających
$GET TECH - wszelkie możliwe badania
$GET ALL TECHS - wszelkie możliwe środki techniczne (techs)

$FOGOWAR ON - włącza "dym bitewny"
$FOGOWAR OFF - anuluje poprzedni cheat
$GOD ON - trzeba tłumaczyć?
$GOD OFF - tego też chyba nie?
$REPAIR ALL – pa, pa
$WEAKEN ENEMY - obniża parametry bojowe statków wroga

Robot Wars: Arena of Destruction

Zaloguj się jako: **JPEARCE**. Efekt? Dostępne wszystkie roboty i areny, wszystkie trofea i kupa kasy na dodatek.

Odblokuj Chaos 2
Musisz wygrać Robot Wars World Championship każdym dostępnym botem.

SiN

Naciśnij **[~]** i wpisz:
/health 999 - energia na 999
/wuss - wszystkie rodzaje broni
/superfuzz - god mode
/nocollision - przenikamy przez ściany
/wallflower - nie ma wrogów
/spawn magnum - dostajesz magnum
/spawn shotgun - dostajesz shotgun
/spawn assaultrifle - dostajesz karabinek szturmowy
/spawn rocketlauncher - dostajesz wyrzutnię rakiet
/spawn sniperrifle - dostajesz snajperkę
/spawn heligun - dostajesz działko z helikoptera (wow!)
/spawn reactiveshields - dostajesz Reactive Shield
/spawn rockets - dostajesz rakietę
/spawn coin - dostajesz monetę
/spawn health - dostajesz apteczkę
/spawn cookies - dostajesz ciasteczka
/spawn lensflare - efekty świetlne
/spawn nazwa przedmiotu - wpisz poniższą nazwę, by otrzymać:
BlueCard - błękitną kartę dostępu;
OrangeCard - pomarańczową kartę dostępu;
YellowCard - żółtą kartę dostępu;
GreenCard - zieloną kartę dostępu;
KeyRing – klucz
MoneyBag - sporo kasy;
Dollar – dolara;
Evidence – dokumenty; Decoder - ??;
PulsePart1 - pierwszą część Pulse Cannon;
PulsePart2 - drugą część Pulse Cannon
PulsePart3 - trzecią część Pulse Cannon (od tego momentu broń jest gotowa do użycia)
Chemsuit – kombinezon;
Blueprints - kopie dokumentów;
U4 sample - ??;
Envelope - ??
Silencer - tłumik do pistoletu

Sekretna broń
Otwórz konsolę klawiszem **[~]**, wpisz: **give thrallgun**, i przypisz go do jakiegoś wolnego klawisza (np. M). Od tej pory naciśnięcie **[M]** wywoła tę broń.

Unreal Tournament 2003

Dodatkowe cheaty
Naciśnij **[']**, by wejść do konsoli (lub naciśnij **[TAB]**) - i wpisz:
JumpMatch [###] - przenosi cię do konkretnego miejsca laddera, np. gdy ### = 43, przeniesiesz się na ladder 4, run 3.
ChangeSize [###.##] - zmienia wielkość postaci gracza, np. ###.## = 0'25 lub 2,0
LockCamera - blokuje kamerę w obecnej pozycji
FreeCamera [true/false] - kamera nie będzie się obracać razem z graczem
ViewSelf [true/false] - kamera będzie pokazywała gracza
ViewBot - kamera będzie pokazywała kolejne boty
ViewFlag - kamera będzie pokazywała postać mającą obecnie flagę
ViewPlayer [nick] - kamera będzie pokazywała gracza o danym nicku
ViewActor [nazwa] - kamera będzie pokazywała danego aktora
ViewClass [nazwa] - kamera będzie pokazywała daną klasę obiektów
KillViewedActor - zabija oglądanego aktora (nie rób tego z własną postacią, bo gra się zawiesi)
Avatar [nazwa] – przejmujesz pawn klasy o danej nazwie
Summon [nazwa] - przywołuje obiekt o danej nazwie
SetCameraDist [###.##] - ustawia odległość kamery od oglądanego obiektu
SetGravity [###.##] - ustawia siłę grawitacji
SetJumpZ [###.##] - zmienia wysokość skoku
SetSpeed [###.##] - zmienia szybkość poruszania się gracza
ListDynamicActors - zapisuje listę wszystkich aktorów do logo
FreezeFrame [###.##] - zatrzymuje grę na podany czas
SetFogR [###.##] - zmienia składową czerwoną koloru mgły
SetFogG [###.##] - zmienia składową zieloną koloru mgły
SetFogB [###.##] - zmienia składową niebieską koloru mgły
SetFlash [###.##] – określa czas, po jakim znika rozjaśnienie
CauseEvent [nazwa] - włącza event o podanej nazwie
LogSciptedSequences - włącza logowanie skryptów
KillPawns - zabija wszystkich pawnów, prócz gracza
KillAll [nazwa] - zabija wszystkie obiekty danej klasy, np. KillAll Pawn
KillAllPawns [nazwa] - zabija wszystkie pawny o danej nazwie
PlayersOnly - dany level staje się levelem tylko dla graczy
CheatView [nazwa] - widzisz aktora o podanej nazwie
WriteToLog - zapisuje do logo ciąg znaków NOW!
ReviewJumpSpots [nazwa] - testuje różne rodzaje skoków, np. Transloc, Jump, Combo or LowGrav

programy muzyczne ● gry

TYLKO TERAZ GRATISY DO WYBORU! WYBIERAJ:

MAGIX
see. hear. feel. create

Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO. ELEGANCKIE ETUI na 10 CD jeżeli zamawiasz 2 programy.

189,00

magix video 2.0 deluxe

39,90

magix DJ Remixing Kit

3 w 1, program do nakładania Remix'ów, Music Maker i zestaw sampli 3CD

29,90

Play R XXL

Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj zapryszła z dwóch dysków i miksuj je ze sobą

269,00

magix video 2.0 deluxe

Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - stwórz studio wideo za miskra

49,00

magix music maker generation 8

Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3GB i symboliczna cena

39,90

magix techno maker

Maszyna techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

25,00

hip hop 3

Najnowszy zestaw sampli z bestsellerowej serii

39,90

magix pc cleaning lab

M.in. odszumianie, eliminacja trzasków, wyrównanie wideo (korekta)

99,00

39,90
cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii Magix

magix piano & keyboard workshop

Nauka gry na pianinie i syntezatorze

29,90

magix mp3 maker gold

139,00

movies to CD&DVD

Obróbka filmów na domowym PC

129,00

pictures to CD&DVD

Edycja i zarządzanie zdjęciami

99,00

CD&DVD burnR

Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki

179,00

magix music maker

rewolucyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie.

dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

PROMOCJA! Wybierz zestaw sampli i midi power za 10 zł!

Więc spontaniczny kreatywni muzycy! Tanio i fajnie!

oferta aktualna do ukazania się następnego numeru niniejszego czasopisma

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9	Command & conquer renegade	119	Gry Karciane 1&2	39	Jazz jack rabbit	39,9
Age of mythology	149,-	Crazy Taxi nowość	94,9	Gry Karciane 2	25	Kajko i Kokosz w Krainie Berustworów	19,9
Age of Wonders	45,9	Cywilizacja 3 PL	94,9	GTA III stara cena 99	92,9	Kurcze pieczone	18,9
Age of Wonders II nowość	64,9	Delta Force:		Harry Potter-Sekrety Komnaty		Kurka Wodna 2 Zemsta Pane Franka	19,9
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	68,90	Task Force Dagger nowość	76,9	Tajemnic119Heroes IV 2.0	92,9	Lego creator Harry Potter nowość	119
Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala	58,90	Divine Divinity	94,9	Hitman 2	128,9	Mafia nowość	92,9
BATTLEFIELD 1942	109	Disciples II: Mroczne Proroctwo	84,9	Hitchcock: ostatnie cięcie	39,9	Medal of honor	119,9
Beach Life	119,9	Dracula 2	47,9	Huge Czarodziejskie zwierciadło	76,90	Mega Race 3	19,9
Black & White: Creatures		Duke Nukem forever	94,9	Huge gorączka czarnych diamentów stara cena: 79	76,9	Might & magic IX	94,9
Islands nowość	76,9	Duke Nukem		Huge magiczna podróż stara cena 79	76,9	Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
Bob Budowniczy, damy radę	43,9	Manhattan Project stara cena: 79	74,9	Huge Magiczny napój	76,90	Motoracer 3	126,9
Bowling (kręgle) nowość	19,9	EURO FIGHTER TYPHOON	19,90	Huge Siły Natury	76,90	NBA LIVE 2003 nowość	118
Cartoon Maker PL	48,9	Fallout 2	19,9	Huge tropikalna wyspa stara cena 79	76,9	NHL 2003	118
Capitalism 2	94,9	FIM Speedway Grand Prix nowość	67,-	Huge tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9	Neverwinter Nights	128,9
Chrome	tel.	Frontline attack		Huge zaczarowany dąb stara cena 79	76,9	PARTNERS	89,9
Close combat invasion normandy	42,9	- war over europe nowość	69	Huge Bohaterowie zawarty nowość	76,9	Pepsi max	
COLIN 3 PL już wkrótce-zamów teraz	89,90	Głupki z kosmosu	29,9	Icewind Dale II nowość	94,9	extreme sports stara cena 79	76
Comar barbarian	48,9	Gothic	58,9	INDUSTRY GIANT 2	94,90	Perfect Pool (bilard) nowość	19,9
Combat Mission Gold nowość	76,9	Gothic 2 PL już wkrótce-zamów teraz	89,90	Italian Job stara cena 99	92,9	Pet Racer stara cena 59	44,9
		Gry kanciane 1	25				

Pet Soccer stara cena 59	44,9	Syberia nowość	69,9
Pinbale i gry zręcznościowe	25	Soldiers of fortune 2	154,9
Project IGI 2 PL już wkrótce-zamów teraz	89,90	Spiderman stara cena: 169	158,9
Randez Voes		Strip Puzzle (dla dorosłych)	29,90
z nieznajomą 2 (dla dorosłych)	19,9	Striptease (dla dorosłych)	29,90
Rally Championship Extreme	24,9	Target	19,9
Real dvd/CD	42,9	Taxi challenge nowość	29,9
Road wars	18,9	Taxi driver	27,9
Robbo millenium	42,8	The thing	119,-
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9	Tony Hawk Pro Skater 2	38
Schizm + Rash (DVD)	65,9	Toon car	18,9
SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9	Tomb Raider 3	29
Settlers 4 trojanie		Unreal	19,9
i elliksir mocy stara cena: 49	44,9	War Commander	85,9
Sims zwierzaki	74,9	Warcaby stara cena 59	49
Sims balanga	74,9	Warcraft III stara cena 129	89,9
Sims Online	114,-	Warlords battlecry II	59,9
Sims wakacje bestseller	74,9	Wnerwiony działkowicz	29
Sims światowe życie	74,9	Worms Battle Pack	92,9 zł
SPEEDWAY GPX	69	Quake 2	38,-

69,90 Syberia

98,90 Desert Storm Pustynna Burza

109,90 Battlefiels 1942

159,90 Medieval Total War

59,90 Bob Budowniczy - Damy Radę

67,00 FIM SPEEDWAY

92,90 Mafia (PL)

115,90 Władca pierścieni - Drużyna

119,90 NFS Hot Pursuit 2

109,00 No one lives forever 2

19,90 KRZYŻACY

89,90 Warcraft 3

59,90 Harry Potter

119,90 Harry Potter i komnata tajemnic (PL)

72,90 Sims Zwierzaki (PL)

119,90 Sims Deluxe (PL)

29,90 Face Factory (dodatek do simsów)

84,00 CELTIC KINGS Rage of war

119,90 Neverwinter Nights

118,00 FIFA 2003

89,00 Jan Młodek - Słownik Poprawnej Polszczyzny Ojczyzna Polszczyzna

UWAGA! Cena zawiera koszty przesyłki!

99,00 Movie Jack

Ripuje i konwertuje każdą płytę DVD

79,90 Time Alarm

Chroni, alarmuje, symuluje (w komplecie czujka gratis)

89,00 Foto Office PL

Obróbka i zarządzanie zdjęciami cyfrowymi

99,00 Skarbnik 3

Zarządzanie domowym budżetem

44,00 Cartoon Maker

Spróbuj swych sił w studiu filmów animowanych

39,00 Wesołe Przedszkole Roksia

Zabawy wspomagające edukację przedszkolaka, stymulują rozwój umysłowy oraz twórcze myślenie

59,00 EuroPlus + Angielskie Rozmówki

Kurs dla początkujących oraz chcących się sprawdzić

109,00 EuroPlus + Angielski dla Dzieci

Kurs dla początkujących oraz chcących się sprawdzić

239,00 EuroPlus + Business English 2.0

Nowoczesny, interaktywny kurs języka biznesu

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

GRAFIKA

After shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość	235	Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postscript type 1) bestseller	
Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość	89	Ekspozycja kolorowych klipartów	59
Corel draw 8 classic (rasterowy do ilustracji) stara cena 379	239	10000 klipartów	25
Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafika, zdjęcia)	349	Galeria kolorowych klipartów	25
Galeria Fontów (100 fontów TTF i Postscript type 1) nowość	59	Najlepsze klipartów	14,90

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,90	Imperium Azteków	14,90	Roadwage	19,90
Afrikan Safari Deluxe	14,90	Indykl deluxe	14,90	Scooter Pro	19,90
Bajt	14,90	Kart Challenge	14,90	Search & Rescue	19,90
Bowling	19,90	Kurka Wodna	19,90	Shadow Company	14,90
Człowiek gór	14,90	Kurcze pieczone	19,90	Sheep	19,90
Dzikie Pola	14,90	kurs prawa jazdy 2003	19,90	Sleepwalker	19,90

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT.
Stałe koszty przesyłki 8.90 zł.
Płatne przy odbiorze.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

EXE

www.fajny.pl

11 LAT NA RYNKU

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela

OmniColor™
NaViSet
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

PC kurier
wybór redakcji ENTER
NAJLEPSZY ZAKUP
NAJLEPSZY ZAKUP PCWX
Produkt Roku PC WORLD KOMPUTER

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • **Bielsko Biała** KONTRAST II 033 819 35 17 • **Bydgoszcz** LOGON 052 326 00 00 • **Chełm** WIZARD 082 562 80 50 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** TPC 076 835 72 47 • **Grylino** LOGOS 091 432 36 26 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 72 • SKANER 041 343 11 69 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • CD PROJEKT 012 421 26 17 • **Kraśnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 08 95 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 88 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • RESET-PC 081 532 04 25 • **Łódź** FAST 042 613 37 00 • IDEAL 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** QUANTO 077 441 77 51 • BUDOREX 077 442 71 61 • **Płock** IT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • **Radom** EUROSOFT 048 363 24 19 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** LORIEN 022 618 12 71 • EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 •